

POWER PLAY

Markt & Technik

Sonderteil:
Nur in
Verbindung
mit Happy-
Computer

1/89

**Japan-Spiele auf
deutschen Nintendos**

**DIE
NEUHEITEN
1989**

EXKLUSIV

**Spiele-
Highlights
für Eure
Computer:**

- SDI ■ Exploding Fist +
- Times of Lore
- ...und viele andere Tests

**POWER
PLAY** prämiiert:
Die tollsten Computer-
und Videospiele
des Jahres

**DIE
BESTEN
1988**

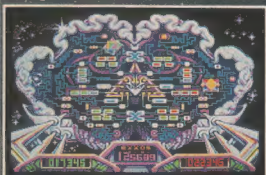


PURPLE

AN DIESEM TAGE WERDEN SIE
KOMMEN, DICH ZU BESIEGEN
FREUND...
VIER WETTKÄMPFE,
VIER 3D-ARCADE-SPIELE



— KING PURSUIT : Ein phantastisches Wettrennen in 3D in den Saturnringen : ATEMBERAUBEND...



— BRAIN BOWLER : Ein Energiekugel wird telekinetisch auf das "Wandgehirn" geschleudert : VERBEUFFEND...



— TIME JUMP : Eine fabelhafter Zeitweitsprung : SCHLICHTWEG GENIAL...



— Merkwürdige Gegner, die uns überhaupt nicht ähnlich sind, Freund...

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

SATURN DAY



— TRONIC SLIDER : Eine Jagd nach Energie in der Umlaufbahn...



— In einer Tronic-Seifenkiste auf Hochtouren : SCHWINDELERREGEND GROSSARTIG...



— Und vor allem verjagt auch Tronic SLIDER IST GUT ZULEGEN...



EXXOS

ATA ATA HOGLO HUIU....

Vertrieb:

BOMICO

Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
Tel. (069) 70 60 50

Eine Redaktion kommt auf den Hund

Na, an was haben Sie bei dieser Überschrift gedacht? An einen Bericht über das ausschweifende Nachtleben der POWER PLAY-Redaktion mit allen Lasteren in alphabetischer Reihenfolge? Dann befreien Sie sich schleunigst von solchem Gedankengut, denn dieser keimfreie Satz bezieht sich ausschließlich auf die aktuelle Haustier-Situation in unseren Büroräumen.

Redaktionsassistentin Rita Gietl hat sich einen kleinen Rauhaardackel namens "Anja" zugelegt. Seit kurzem wuselt der muntere Welpe tagsüber bei uns herum, erfreut die ganze Belegschaft und zerbeißt nebenbei Knochen und Kabel. Zu dem Zeitpunkt, an dem das Bild von Anja mit Frauchen entstand, war der herzige Hund zehn Wochen alt. Im Zähnefletschen ist die halbe Portion schon ganz gut, wie unser Bild beweist. Aufgefressen hat Anja aber (noch) niemanden.

sem Anlaß haben wir gleich ein paar empfehlenswerte Japan-Module getestet, die dank des Adapters auch für deutsche Nintendo-Fans interessant sind. Wir haben uns natürlich auf die Module beschränkt, die man ohne Japanisch-Kenntnisse spielen kann. Genauere Informationen über den Adapter findet Ihr auf Seite 74.

Apropos Videospiele: Unser momentaner Liebling ist das Tennis-Modul für die PC-Engine. Martin und Heinrich liefern sich heiße Gefechte, Anatol und Gregor bilden die zweite Fliege. Das "Power Play-Wimbledon" steht allerdings noch aus; wir konnten uns noch nicht über den Pokal einig werden.

Unser Fotografin Sabine hatte es diesen Monat nicht leicht. Für diese Seite mußte sie zunächst einen Schnappschuß von einem kleinen Hund hinbekommen. Als noch unberechenbarer erwie-



Eine reißende Bestie, von Rita mühsam gebändigt: Anja, der furchterregende Wachhund der Redaktion!



"Vooorsicht!" — Boris Schneider in seiner überbtriebenen Rolle als Scherzkeks. Anatol leidet, Martin lächelt, Heinrich trägt's mit Fassung.

In dieser Ausgabe können wir Euch exklusiv eine echte Videospiel-Sensation vorstellen: einen Adapter, mit dem japanische Nintendo-Videospielmodule auch auf deutschen Geräten laufen. Aus die-

sen sich aber die vier POWER PLAY-Redakteure, die für ein Gruppenbild fotografiert wurden. Anlaß war die Prämierung der besten Spiele des Jahres in dieser Ausgabe. Auch wenn ganze Filme verknüpft werden,

ist es gar nicht leicht, ein perfektes Bild von vier Leuten hinzukriegen. Mal hat der eine die Augen zu, mal gähnt der andere herzhaft oder alle vier glücken sich angesichts eines Witzchens aus dem Gleichge-

wicht. Auf dieser Seite könnt Ihr ein Motiv sehen, bei dem die Gruppe schon fortgeschrittene Auflösungserscheinungen zeigt. Das "offizielle" Bild ist zum Vergleich auf Seite 18 zu betrachten.

Abschließend wollen wir uns dafür bedanken, daß Ihr uns auch 1988 die Treue gehalten habt. Das kommende Spiele-Jahr wird mit Sicherheit einige Neuheiten und Änderungen mit sich bringen. Die 16-Bit-Computer drängen sich immer mehr in den Vordergrund, mehrere neue Videospielsysteme sollen '89 veröffentlicht werden und auch sonst darf man sich auf einiges gefaßt machen. Wir wünschen Euch eine schöne Weihnachtsgans und einen knackigen Rutsch ins neue Jahr!

Euer **PLAY**-Team

PLAY

POWERPLAY INHALT 1/89

Aktuell

Geschenktips für Spielefreaks	6
Kurzmeldungen und Neuheiten	8
Spiele-Hitparaden	12
Exklusiv: Japan-Adapter für Nintendo	74

Jahres-Rückblick '88:

Die Champions	14
Die Software-Liebhaber der Redakteure	18

Computerspiele-Tests

SDI	22
Powerdrome	23
Typhoon	23
Pioneer Plague	26
P.O.W.	26
Savage	28
Exploding Fist +	29
Emlyn Hughes International Soccer	30
Caveman Ugh-lympics	31
Serve & Volley	32
Gary Lineker's Superskills	32
Bombuzal	58
Mars Saga	59
Yuppie's Revenge	60
Times of Lore	63
Chrono Quest	69

Kurz-Tests

Volleyball Simulator, Daley Thompson's Olympic Challenge, Street Sports Basketball, Die Reise zum Mittelpunkt der Erde, Where Time stood still	65
Action Service, Sorcery +, Elemental, Terrorpods	67
Professional Ski Simulator, Pulse Warrior, Advanced Pinball Simulator, Rockford, Space Quest II, Apollo 18	68
Rescue Mission	69

Story

Die Cinemaware-Story:	20
Besuch bei Thalamus	72

Allgemeines

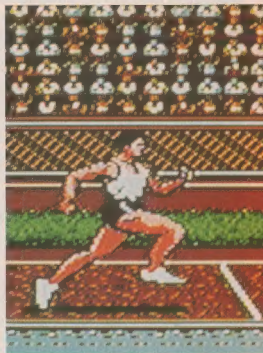
Leserbriefe	54
Hall of Fame: Die High Score-Ecke	54
Starkiller	56
Wettbewerb: Wer kennt Neuromancer?	83
Hast Du das Zeug zum Spielredakteur?	83
Power-Classik: Leaderboard	84
Vorschau	86
Impressum	82
Automaten-Test: Assault	82

Power-Tips

The Bard's Tale III	33
Alternate Reality, Knight Orc	36
Alien Syndrome, Ferrari Formula One	37
Starglider II	38
POKE-Ecke	40
Erste Hilfe: Tips aus der Redaktion	49
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	50
Karnov	50
Tip des Monats: Ice Hockey	53
Videospiele-Tips zu Kato & Ken, Quartet, Adventures of Link, R.C. Pro-Am	53

Videospiele-Tests

Track & Field II, Contra	75
Star Wars, 8 Eyes	76
Double Dragon	78
Captain Silver	79
Lord of the Sword, Kato & Ken	80
World Court Tennis	81



22 In den Tiefen des Alls heizt ein Laser tüchtig ein: "SDI" auf dem Atari ST ist da.

▲ **75** Mit 15 Disziplinen und einem sprechenden Schiedsrichter geht "Track & Field" auf dem Nintendo an den Start.



72 Was haben diese netten Herrn (Von links nach rechts: Rob Stevens, Paul Cooper, Hohn Harries) mit dem Zwischenhirn zu tun?

In letzter Sekunde

Na, noch Platz auf dem Wunschzettel? Dann informiert den Weihnachtsmann schleunigst über unsere Geschenktips für Spiele-Freaks.

Was schenke ich einem Spieler zu Weihnachten? Oder (noch besser): Was könnte man sich zu Weihnachten schenken lassen? Wer jetzt an diesem Thema herumgrübelt, obwohl die Plätzchen schon gebacken sind und Papi auf Christbaumsuche geht, sollte sich sputen. Wir haben für die Weihnachts-Panikkäufe ein paar schmeckende Sachen zusammengestellt, die Freude machen.

Spielesammlungen, die sich lohnen

Weihnachten ist die Hochzeit für Compilations: "Best of"-Packs, in denen eine ganze Latte von Computerspielen zum günstigen Preis gebündelt wird. Compilations gibt's für alle Geschmäcker, Computer und Geldbeutel. Sie sind vor allem für Einsteiger eine

verschmerzen. Das Actionspiel "Cybernoid" und das Denkspiel "Defektor" sind die stärksten Titel.

"Triad" (Mirrorsoft) enthält "Defender of the Crown", "Starglider" und "Barbarian/Pygnosis".

Erhältlich für Amiga und Atari ST. Preis: 99 Mark (Diskette). **POWER-Urteil:** Solides Startset für frischgebackene Besitzer eines 16-Bit-Computers, das in einer schicken Edelpackung angeboten wird. Gelungene Mischung aus Strategie und Action, gespickt mit schöner Grafik. Die langfristige Motivation hält sich bei Spielen wie "Defender of the Crown" aber in Grenzen. Keine schlechte Zusammenstellung, wenn auch etwas teuer.

"World Beaters" (U.S. Gold) enthält "720 Grad", "California Games", "Gauntlet II", "Out Run" und "Rolling Thunder".

Erhältlich für C 64, CPC und Spectrum. Preis: 39 bis 59 Mark (Kassette und Diskette). **POWER-Urteil:** Wenn man von den müden Out Run-Umsetzungen absteht, bietet diese hochkarätige Compilation alles, was das Spielerherz begehrt: Baller-Action, Skateboard-Kunststückchen, Sport und Labyrinth-Prüfungen.

"Hit Sensation" (Ocean) enthält "Karnov", "The Last Ninja", "Combat School", "Driller", "Bubble Bobble", "Rastan", "Arkanoid II" und "Wizard".

Erhältlich für C 64. Preis: 49 bis 59 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Neben "World Beaters" von U.S. Gold die eindeutig stärkste Compilation. Wer nicht gerade schon die meisten Spiele besitzt, die hier vertreten sind, muß einfach zuschlagen. Besondere Höhepunkte: Sport-Action mit Combat School, das anspruchsvolle Driller, Zwei-Spieler-Spaß bei Bubble Bobble und die geniale Grafik von The Last Ninja.

"Game, Set & Match II" (Ocean) enthält "Nick Faldo Golf", "Super Hang-On", "Basketmaster", "Winter Olympiad '88", "Superball", "Track & Field", "Championship Sprint", "Cricket", "Snooker" und "Match Day II".

Erhältlich für C 64 und CPC (CPC-Version ohne Winter Olympiad '88 und Championship Sprint). Preis: 45 bis 59 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Mehr Masse als Klasse für Sport-Fans. Einige echte Nieten wie Basketball trüben die Freude an dieser Compilation. Vom Motorradrennen bis zur Leichtathletik sind die verschiedensten Sportarten vertreten. Für Sammler interessant, aber nicht so gut wie der Vorgänger "Game, Set & Match".

nel und Tetris allein sind schon das Geld wert. Dazu kommt mit Elite eine tolle Weltraum-Simulation, die in jede Sammlung gehört.

Schallplatten mit Spiele-Sound

Wer sich keinen kompletten Spielautomaten leisten kann, aber trotzdem satten Automaten-Sound im Wohnzimmer hören möchte, kann auf japanische Schallplatten und CDs



Schmuckstücke mit satter Originalmusik und tollen Covers

"Sports World '88" (U.S. Gold) enthält "Leader Board", "10th Frame", "Hardball", "Tag Team Wrestling", "4th & Inches", "Water Polo", "Snooker & Pool" und "Go for the Gold". Erhältlich für C 64. Preis: 39 bis 49 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Eine interessante Alternative zu "Game, Set & Match II". Zwar gibt's auch hier Nieten wie "Tag Team Wrestling", doch gute Titel wie "Leader Board" (Golf), "Go for the Gold" (Olympia-Sechskampf) und "4th & Inches" (American Football) schlagen positiv zu Buche.

"Supreme Challenge" (Beau Jolly) enthält "Starglider", "Elite", "Tetris", "Ace II" und "The Sentinel".

Erhältlich für C 64 und CPC. Preis: 45 bis 55 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Die Super-Sammlung für Freunde von anspruchsvollen Spielen. Die Strategie-Klassiker The Senti-

zurückgreifen. Der CWM-Verband in Vienenburg importiert einige der japanischen Scheiben, auf denen man die Musikstücke von Original-Spielautomaten findet. Hier eine Übersicht der Scheiben, die uns besonders gut gefallen haben:

- ★ Sega Game Music Vol.1 mit "Out Run", "Alex Kidd in Miracle World"
- ★ Sega Game Music Vol.2 mit "Fantasy Zone", "Quarter", "Super Hang On"
- ★ Sega Game Music Vol.3 mit "Afterburner", "SDI", "Alien Syndrome"
- ★ Konami Game Music Vol. 4 mit "Typhoon", "Salamander"
- ★ Irem Game Music mit "R-Type", "Mr. Heli"
- ★ Taito Game Music mit "Darius" (in der Original-Automaten-Version und in einer speziellen Orchester-Version)

Eine LP kostet 39, eine CD 59 Mark. Manche der CDs haben Bonus-Tracks (zusätzliche Stücke) oder bieten längere Versionen einiger Melodien.



Gabentidee-Ideen für jeden Winkel des bekannten Universums

tolle Sache, die so auf einen Schlag zu einer Sammlung hochkarätiger Klassiker kommen. Compilations erhält man in Kaufhäusern, Fachgeschäften und im Versandhandel. Hier ist unsere Empfehlungsliste:

"10 Mega Games" (Grem-lin) enthält "Northstar", "Cybernoid", "Defektor", "Triaxos", "Blood Brothers", "Mask II", "Tour de Force", "Hercules", "Masters of the Universe", "Blood Valley".

Erhältlich für C 64. Preis: 45 bis 49 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Viel Spiel fürs Geld. Bei den zehn Titeln sind zwar einige Flops dabei, aber bei der Masse kann man das

cedic/nathan

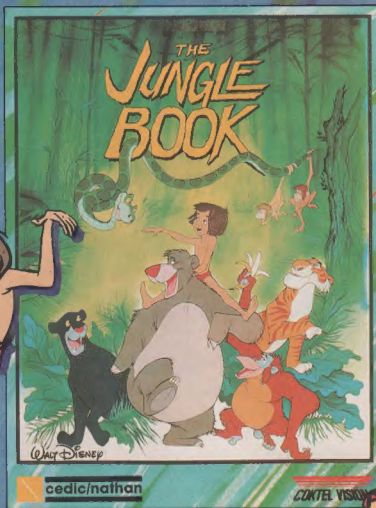
DAS
DSCHUNGELBUCH

EIN GROßER TRICKFILM ALS

COKTEL VISION

VIELSEITIGES PROGRAMM

• ATARI • AMIGA • IBM PC • AMSTRAD •



DU BIST MOWGLI. OB DU WOHL IM DSCHUNGEL VON KAA, DER PYTHONSCHLANGE UND VON SHERE KHAN, DEM MENSCHENFRESSENDEN TIGER ZUM MENSCHENDORF FINDEN WIRST?

• 40 Szenen und bewegte Bilder dreidimensional, aus dem Trickfilm • Ausgesuchte Musik, Töneffekte und Zeichnungen • Ein tolles, handliches Abenteuerspiel, das dich bestimmt begeistern wird.

BOMICO distributor:
Elbinger Strasse 1, 6000 FRANKFURT M/90
Tel.: (069) 70 60 50



Der "Out-Run"-Ferrari gibt jetzt auch auf Ihrem Plattenspieler Gas

Manchen Platten liegen sogar noch Notenblätter bei, so daß man die Melodien beim nächsten Hausmusik-Treffen nachspielen kann. In Japan erscheinen laufend neue Platten mit Spielhallen-Musik (eine weitere Sega-Platte mit "Thunderblade" und "Galaxy Force" ist angekündigt), die dann auch vom CWM-Versand importiert werden.

bs

Billige Vergnügen

Auch mit bescheidenen 10 Mark kann man mehr anfangen, als sie am Glühweinstand vom Christkindmarkt zu verflüssigen. Viele ältere Vollpreisspiele werden als Billigspiele wiederveröffentlicht. Für etwa 10 bis 15 Mark kommt man in den Genuß von wirklich guten Programmen, die früher etwa das Vierfache kosteten. Einziger Haken an der Sache: Die Oldie-Perlen gibt's nur auf Kassette.

Fans gradliniger Action sollten sich an "Sanxion" halten (Rack-it; C 64). Den Klassiker "Gauntlet" Kixx; C 64, CPC, Spectrum) gibt's ebenfalls im Billiggewand. Wer eine Mischung aus Actionspiel und Flugsimulation sucht, greife zu "Ace of Aces" (Kixx; C 64, CPC, Spectrum). Die Freunde anspruchsvoller Sport-Simulationen werden hingegen das Golfspiel "Leader Board" bevorzugen (Kixx; C 64, CPC, Spectrum).

Ein absolutes Muß ist das Plattformspiel "Bubble Bobble". Bei dieser Umsetzung des gleichnamigen Taito-Automaten kann man zu zweit gleichzeitig an die Joysticks. Das niedliche Spiel ist jetzt für einen Zehner zu haben und gehört angesichts dieses fairen Preises in jede Sammlung (Silverbird; C 64, CPC, Spectrum).

Wer nur ein Diskettenlaufwerk besitzt, muß nicht verzweifeln. Die Billigspiele des englischen Softwarehauses Zeppelin werden von Kingsoft

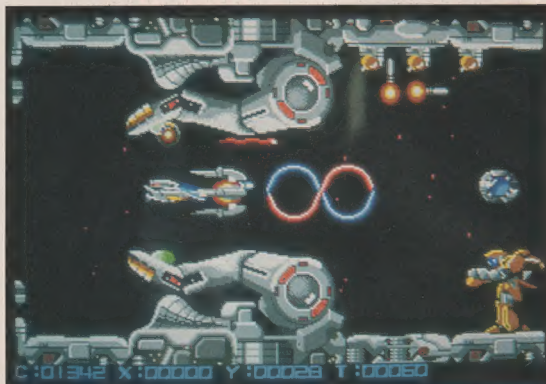
in Deutschland vertrieben und die C 64-Versionen sind auch auf Diskette erhältlich (19 Mark). Die Kassette-Versionen kosten 14 Mark. Besonders empfehlenswert sind das Action-Adventure "Draconus" und die "Arkanoid"-Variante "Ball-Blasta" (siehe Test in Ausgabe 12/89).

Activisions Arcade-Action

Sie sind noch gar nicht fertig und wirbeln schon Staub auf wie kaum ein Spiel zuvor: die Heimcomputer-Umsetzungen von "Afterburner" nähern

pe nehmen konnten, rissen uns nicht gerade aus dem Sessel. Die ST-Version, programmiert vom "Starglider II", bewährten Argonaut-Team, hat einige flotte 3D-Sprites. Die Behauptung der Programmierer, daß sie den ganzen Automaten in den ST quetschen könnten, ist aber reichlich übertrieben. Die Grafik bietet längst nicht die Detailfülle des Automaten, außerdem ruckelt sie doch merklich, was den Spielwitz ziemlich herabsetzen wird. Die schlappe C 64-Umsetzung vergleicht man besser gar nicht erst mit dem Automaten. Beide Versionen sollen laut Activision "Ge-

men die Umsetzungen des Action-Klassikers "R-Type". Grafisch kann die ST-Version mit dem Spielautomaten-Vorbild durchaus mithalten. Sogar das Scrolling, auf dem ST eine immer heikle Sache, ist gut gelungen. Spielerisch hat R-Type-ST aber eine Menge Probleme: Viele Sprites sind einfach zu groß geraten, das Spielfeld selber ist kleiner als auf dem Automaten. Da zudem die Sprite-Bewegungen nicht fließend sind, stößt man zu oft an Hindernisse oder gegnerische Sprites. Es ist viel mehr Fingerspitzengefühl und Timing notwendig, um durch die ersten Levels zu kommen, als



Automaten-Duo für Heimcomputer: Unten sieht ihr "Afterburner" auf dem Atari ST. Oben ein Bild des ersten Levels der ST-Version von "R-Type".



sich mit doppelter Schallgeschwindigkeit. Hier und da konnte man sogar schon die ersten "Tests" lesen, obwohl die Programmierer zu diesem Zeitpunkt mit Afterburner noch nicht fertig waren. Die Demo-Versionen, die wir unter die Lu-

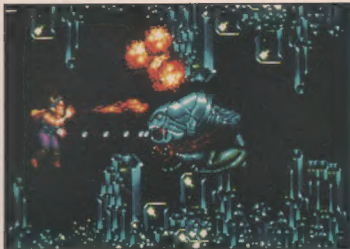
schwindigkeit und den Spielwitz des Automaten" wiedergeben. Was wir sahen, war allenfalls eine hektische, sehr hinrißlose Ballerei auf schnell heranrückende Objekte.

Von Activisions Schwester-Label Electric Dreams kom-

auf dem Automaten. Soweit unsere ersten Eindrücke, die sich wie gesagt auf noch nicht 100 Prozent fertige Versionen beziehen. Tests mit Wertungen reichen wir nach, sobald uns beide Programme in endgültigen Versionen vorliegen.

Automaten-Power aus Deutschland

Die illustren Namen im Spielautomaten-Geschäft kommen fast alle aus Japan: Sega, Taito, Capcom, Konami und viele andere mehr. Ein deutsches Entwicklerteam setzt jetzt dagegen: die Düsseldorf-Firma "Rainbow Games" hat eine neue Automaten-Hardware fer-



Noch namenlos: der erste Spielautomat von Rainbow Games

tig und arbeitet fleißig an den ersten Spielen. Der erste, noch namenlose Automat, wird ein Fantasy-Action-Spiel mit fantastischer Grafik. Unser Bildschirmfoto zeigt die ersten Grafikstudien der Entwickler-Crew. Unterstützt wird diese Grafikpracht von einem Prozessor, der locker 1000 Sprites über den Bildschirm laufen lassen kann und diese auch noch stufenlos vergrößert, verkleinert und dreht — das alles mit

260 000 Farben. 16-Kanal-Stereo-Sound wird für gute Musik-Unterhaltung sorgen. Die ersten Rainbow Games-Automaten sollen Ende '89 in die Spielhallen kommen. **bs**

Zubehör für die PC-Engine

Für Sportspiel-Fans, die eine PC-Engine besitzen, brechen goldene Zeiten an. Der ange-

kündigte Fünf-Spieler-Adapter ist jetzt lieferbar. Der Kauf dieses Zubehör-Teils lohnt sich alleine wegen dem fantastischen Modul "World Court Tennis" (siehe Test in dieser Ausgabe). Hier können dann bis zu vier Personen gleichzeitig zu einem Tennis-Match antreten. Natürlich braucht man dazu vier Joypads, die es extra zu kaufen gibt. Nützlich ist der Adapter auch für "World Stadium Baseball", wo allerdings nur zwei Spieler gleichzeitig antreten dürfen. Weitere Sport-Simulationen wie zum Beispiel Golf sind in Vorbereitung. Der Fünf-Spieler-Adapter kostet zirka 60 Mark.

Inzwischen gibt es auch eine Alternative zum Original-Joypad für die PC-Engine. Das neue "Commander PC"-Joypad bietet als Zugabe stufenlos regelbares Dauerfeuer für beide Feuerknöpfe. Es ist etwas kleiner und das Steuerkreuz erinnert an das Nintendo-Joypad (man kann zwar genauer nach links, rechts, oben und unten steuern, aber bei den Diagonalen gibt's gewisse Probleme). Das Dauerfeuer-Joypad wird für zirka 50 Mark

angeboten und ist wie auch der Fünf-Spieler-Adapter bei Computershop/Gamesworld in München erhältlich.

Zum Schluß noch ein Hinweis auf kommende Spiele für die PC-Engine. In diesen Tagen erscheinen in Japan Umsetzungen der Automaten-Hits "Dragon Spirit" von Namco und "Space Harrier" von Sega. **mg**



Mehr Spielspaß mit dem Fünf-Spieler-Adapter und dem "Commander PC"-Joypad für die PC-Engine

ATARI VCS 2600 *



Die Klassiker von gestern ...

... Donkey Kong, Smurf, Zaxxon, Ghostbusters ...
und viele andere!

Die Hits von heute ...

... Summer Games, Winter Games, Decathlon, California Games, Private Eye, Skateboardin' ...
und viele andere!

Die Bestseller von morgen ...

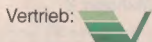
... F-14 Fighter Pilot (Flugsimulator),
River Raid II ...
und viele andere!

ALLES ERHÄLTlich

bei z. B.

OTTO Versand, Hertie, Horten, Karstadt,
Kaufhof, VEDES-Fachgeschäften ...

und vielen anderen!



VIDIS Electronic Vertriebs GmbH
Neuhöfer Damm 110, 2102 Hamburg 93

Tel.: 040/751301
Tlx.: 2173156

Für Freunde des Systems **COLECOVISION**® haben wir noch reichlich Hard- und Software am Lager!
Fordern Sie unsere Preisliste an!

Die harten Jungs von Ocean

Die Leute bei Ocean sind doch schlimme Finger: Ihr Veröffentlichungsplan für Dezember und Januar strotzt nur so vor neuen Spielen, doch zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe waren noch keine Testmuster fertig. Die kritischen Besprechungen der Ocean-Neuheiten werden wir natürlich so schnell wie möglich nachholen. Die ersten Fotos von einigen Titeln können wir Euch jetzt schon präsentieren.

Der Spielautomat "Dragon Ninja" bietet Action-Rabumm mit allem, was dazugehört. Zwei fixe Jungs, die beide den



Auch in der Spielautomaten-Version kennt "Robocop" kein Pardon im Umgang mit schweren Jungs



Zwei harte Burschen räumen auf: "Dragon Ninja" auf dem Amiga

Karatekurs in der Volkshochschule besucht haben, mischen hier viele böse Buben auf. Zwei Spieler gleichzeitig dürfen zur Sache gehen. Das Spielprinzip erinnert entfernt an "Rolling Thunder" und bietet natürlich auch viele Extras und Supergegner. "Rambo III" ist das Spiel zum gleichnamigen Film. Dem sowjetischen Truppenabzug zum Trotz marschieren Rambo nach Afghanistan, um einen Kumpel zu retten, der von den ach so bösen Russen geknüttelt und gequält wird. Nicht weniger actionlastig, aber zum Glück nicht so blerernst geht's bei "Robocop" zu. Das Spiel zum gleichnamigen Science-fiction-Film dreht sich um einen Roboter-Polizisten, der finstere Verbrecher jagt. Robocop gibt es auch als Spielautomaten, an dessen schußlastigsten Spielprinzip sich die Heimcomputer-Versionen orientieren werden.

Alle drei Ocean-Neuheiten sollen Anfang 1989 für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum erscheinen. Genauere

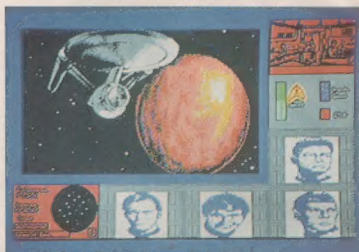


"Rambo III" auf dem CPC: Würden Sie unter diesen Pixeln Sylvester Stallone wiedererkennen?

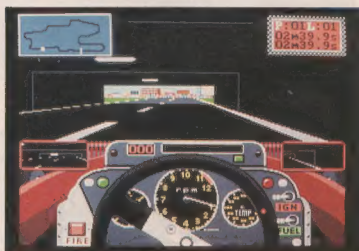
Termine können wir Euch leider noch nicht nennen. Die 16-Bit-Versionen werden wahrscheinlich zuletzt veröffentlicht werden.

Accolades Formel-1-Flitzer

In Kürze erscheint mit "Grand Prix Circuit" von Accolade eine neue Formel 1-Simulation für C 64 und MS-DOS. Sie fahren gegen neun Konkur-



Kirk an der Brücke: "Star Trek" für den C 64 raucht rein



Accolades "Grand Prix Circuit" auf einem MS-DOS-PC mit EGA-Graphik

renten auf acht verschiedenen Grand Prix-Strecken um Weltmeisterschaftspunkte. Ähnlich wie bei "Test Drive" sieht man die Fahrbahn aus der Sicht des Formel 1-Piloten. Natürlich muß während eines Rennens auch an die Box gefahren werden, um zum Beispiel Reifen zu wechseln oder Schäden zu beheben. Für MS-DOS-PCs kostet das Renn-

spektakel 79 Mark, für C 64 auf Kassette 39 Mark und auf Diskette 49 Mark.

mg

Faszinierend!

Die um Lichtjahre verspätete C 64-Umsetzung des ST-Spiels "Star Trek" kommt doch noch! Fans von "Raumschiff Enterprise" können ihren Bord-C 64 schon mal zum Hochbeamten bereit machen. Wenn diese POWER PLAY am Kiosk liegt, sollte das Programm bereits veröffentlicht sein. Einen Test der Umsetzung können wir in dieser Ausgabe leider noch nicht bringen. Zum Anwärmen gibt's schon mal ein Bildschirmfoto.

hl

Nachhilfestunden für Football Manager 2

Wie ziehe ich den Leuten am besten das Geld aus der Tasche? Die englische Softwarefirma Addictive hat eine Antwort auf diese Frage parat. Im Februar 1989 will sie das

Jeden Monat präsentiert **POWER PLAY** die aktuellen Software-Hitparaden. Die englischen und amerikanischen Charts informieren Euch über die Verkaufsschlager in diesen Ländern. Die englische Hitparade haben wir in zwei Bereiche ("Vollpreis-Spiele" sowie "Billigspiele + Compilations") aufgeteilt.

Die Hitliste für Deutschland wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die **POWER PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei

HITPARADEN

aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Er-

gebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten es uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren.

Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenspieler oder einen Diskettenlaufwerk benutzt (bei Videospielen und "Disk-only"-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe natürlich verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion **POWER PLAY**
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Antje Bartsch, Karlsruhe
Michael Bessow, Hamburg
Murat Cakmakci, Frankfurt
Götz Faßbender, Dillingen
Poland Pink, Griefing
Johannes Gachwend, Hindelang
Herbert Kuboth, Lübeck
Michael Pieper, Luchow
Meinolf Rüter, Watenrode
Karlheinz Rummel, Hamburg
Mark Weidhaup, Friedrichshafen
Tobias Zyba, Odenhorst

Herzlichen Glückwunsch! hl

Leser-Hitparade

1. (1) **Great Giana Sisters**
(Time Warp/
Rainbow Arts)



Die Giana Sisters
verteidigen deutlich
ihre Spitzenposition

2. (2) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
3. (6) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
4. (5) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
5. (11) **Zak McKracken** (Lucasfilm)
6. (4) **Bubble Bobble** (Firebird)
7. (—) **Katakis** (Rainbow Arts)
8. (8) **Interceptor** (Electronic Arts)
9. (3) **Pirates** (Microprose)
10. (—) **Carrier Command** (Rainbird)
11. (20) **Football Manager II** (Addictive)
12. (18) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
13. (12) **Tetris** (Mirrorsoft)
14. (9) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
15. (19) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
16. (17) **Dungeon Master** (FTL)
17. (10) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
18. (—) **Ports of Call** (Aegis)
19. (13) **Defender of the Crown**
(Cinemaware/Mindscape)
20. (7) **Wizball** (Ocean)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

1. (1) **Interceptor**
2. (—) **Katakis**
3. (2) **Great Giana Sisters**
4. (—) **Carrier Command**
5. (—) **The Bard's Tale II**

Videospiele

1. (5) **Super Wonderboy in Monsterland**
2. (1) **Alex Kidd in Miracle World**
3. (2) **Super Mario Bros.**
4. (3) **Zelda II: Adventure of Link**
5. (—) **Legend of Zelda**

Atari ST

1. (1) **Dungeon Master**
2. (2) **Carrier Command**
3. (—) **Virus**
4. (—) **Kaiser**
5. (—) **Olde**

C 64/128

1. (2) **Great Giana Sisters**
2. (1) **Maniac Mansion**
3. (5) **The Bard's Tale III**
4. (—) **Zak McKracken**
5. (4) **Superstar Ice Hockey**

England

Vollpreis-Spiele:

1. (—) **Starglider II** (Rainbird)
2. (3) **Daley Thompson's Olympic Challenge** (Ocean)
3. (1) **Football Manager II** (Addictive)
4. (—) **Barbarian II** (Palace)
5. (4) **Track Suit Manager** (Goliath)
6. (2) **Out Run** (S.G. Games)
7. (—) **Salamander** (Imagine)

Billigspiele und Compilations:

1. (1) **Bomb Jack** (Encore)
2. (3) **Gauntlet** (Kixx)
3. (4) **Alien Wolf** (Encore)
4. (—) **Joe Blade 2** (Players)
5. (—) **Ace of Aces** (Kixx)
6. (6) **Frank Bruno's Boxing** (Encore)
7. (2) **Battleships** (Encore)

U.S.A.

1. (1) **The Three Stooges** (Cinemaware)
2. (2) **Questrom II** (SSI)
3. (15) **Test Drive** (Accolade)
4. (5) **Gauntlet** (Mindscape)
5. (3) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
6. (10) **Skate or Die** (Electronic Arts)
7. (12) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
8. (4) **Paperboy** (Mindscape)
9. (—) **Defender of the Crown** (Cinemaware)
10. (7) **Ultima V** (Origin)
11. (6) **The Games: Winter Edition** (Epyx)
12. (—) **Death Sword** (Epyx)
13. (13) **Obliiterator** (Psygnosis)
14. (14) **Wasteland** (Electronic Arts)
15. (—) **Tetris** (Spectrum Holobyte)

DAS SPIELEREIGNIS' 88

IBM PC

AMIGA (in Vorbereitung)

COMMODORE 64

ATARI (in Vorbereitung)

cedic/nathan

COKTEL VISION



BOMICO
DISTRIBUTOR:
ELBINGER STRASSE 1
6000 FRANKFURT M/90
TEL : (069) 70 60 50

ELBINGER STRASSE 1
6000 FRANKFURT M/90
TEL : (069) 70 60 50

cedic/nathan

COKTEL VISION

ACTION DANGER

Von Ihnen und Roger RABBIT
hängt das Schicksal von
Toontown ab, in einem
verbissenen Kampf gegen den
abscheulichen Richter Doom.



Drei Spiele in einem auf dem
Szenen des Filmes beruhend.



Zeichnungen und Gestaltung
in hervorragender Qualität.



Einfach zu handhaben mit aus-
gesuchter Begleitmusik und Tonspektral.

Die Champions

Vorhang auf zum Rückblick auf 1988: Die POWER PLAY-Redaktion kürt die besten Computer und Video-Spiele des Jahres.

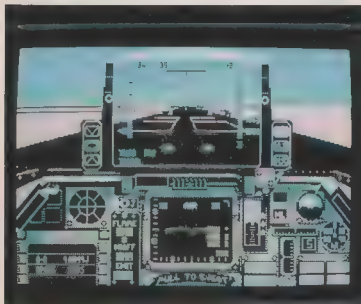
Leicht fiel uns die Entscheidung nicht, doch nach langen Diskussionen standen sie schließlich fest: die Spiele des Jahres 1988.

Das Wahlsystem war ebenso simpel wie effektiv. Alle vier POWER PLAY-Redakteure wurden in ein Zimmer gesperrt und erst wieder rausgelassen, nachdem sie sich auf die Preisträger geeinigt hatten. In den meisten Kategorien war das alles andere als einfach, und schweren Herzens mußte so manches liebgewonnene Programm gegenüber einem noch besseren Konkurrenten den Kürzeren ziehen. Unsere Bewertung ist natürlich subjektiv und kann deshalb nicht jedermanns Geschmack treffen. Ihr habt aber auch dieses Jahr die Chance, unabhängig von allen Genres, das Computerspiel des Jahres zu wählen. Mehr dazu am Ende dieses Beitrags.

In zehn Kategorien zeichneten wir die besten Computerspiele aus. Dazu kommen zwei Videospiel-Preisträger und die Anti-Auszeichnung "Größter Reinfall".

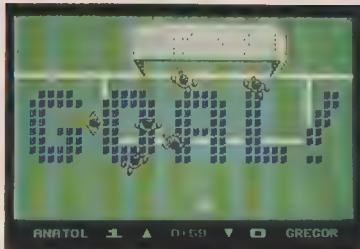
Im Vergleich zum Vorjahr haben wir die Genres "Text- und Grafik-Adventures" neu definiert. Unter "Grafik-Adventures" fallen alle Abenteuerspiele, bei denen man sich durch das Auswählen von Bildsymbolen oder Grafiken an die Lösung heranpirscht. Bei Grafik-Adventures muß der Spieler gar nicht oder kaum die Tastatur benutzen. Zu den "Text-Adventures" zählen wir die Abenteuerspiele, bei denen man durch das Eintippen von Texten dem Parser beibringt, was man als nächstes tun will. Wenn Bilder vorkommen, illustrieren sie lediglich als schmückendes Beiwerk den Spielablauf. hl

Beste Simulation: F-16 Falcon (Spectrum Holobyte)



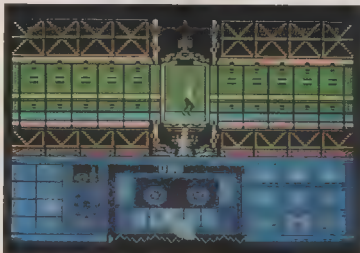
Eine äußerst realistische Flug-Simulation, die alle Instrumente eines echten Jets hat — und fast genauso schwer zu bedienen ist (Erhältlich für MS-DOS. Test in POWER PLAY 4).

Bestes Sportspiel: Microprose Soccer (Microprose)



Gute Steuerung, viele Computergegner und ein starker WM-Modus sind ihre Trümpe (Erhältlich für C 64. Test in POWER PLAY 11/88).

Bestes Geschicklichkeits-Spiel: Impossible Mission II (Epyx)

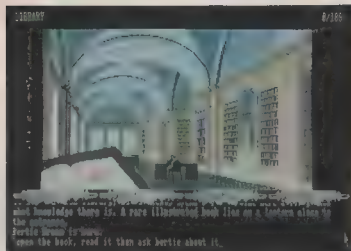


Die bei jedem neuen Spielversuch anders aufgebauten Räume lassen hier so leicht keine Langeweile aufkommen. (Erhältlich für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS. Test in POWER PLAY 5).

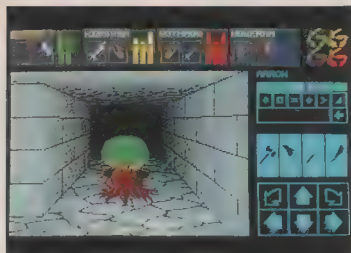
Bestes Actionspiel: Hawkeye (Thalamus)



Mit knappem Vorsprung vor "Armalys" hat "Hawkeye" gewonnen. Sehr gute Spielbarkeit und technische Klasse ließen das Programm aufs Siegertreppchen (Erhältlich für C 64. Test in POWER PLAY 10/88).

Bestes Text-Adventure: Fish (Rainbird)

* Fish hat ebenso logische wie lösbare Puzzles. (Erhältlich für Amiga, Atari ST und MS-DOS. Test in POWER PLAY 11/88).

Bestes Rollenspiel: Dungeon Master (FTL)

Das atmosphärisch dichte Fantasy-Rollenspiel ist eine Klasse für sich. Bis zum letzten Dungeon sitzt und schwitzt man hier motiviert am Computer (Erhältlich für Amiga und Atari ST. Test in POWER PLAY 2).

**Bestes Grafik-Adventure:
Zak McKracken (Lucasfilm Games)**

Die Puzzles sind originell, die Handlung sprüht nur so vor Gags (Erhältlich für C 64 und MS-DOS. Test in POWER PLAY 10/88).

**Bestes Strategiespiel:
Lords of Conquest (Electronic Arts)**

Das einsteigerfreundliche Spielprinzip und die vielen Varianten machen diese Ländereienmopserei zum Sieger (Erhältlich für Atari ST, C 64 und MS-DOS. Test in POWER PLAY 10/88).

Beste Spielidee: Tetris (Mirrorsoft)

Geometrische Figuren, die den Bildschirm runterpurzeln, können's in sich haben. "Tetris" kann sich kaum jemand entziehen (Erhältlich für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und MS-DOS. Test in POWER PLAY 3).

**Bestes Nintendo-Videospiel:
Ice Hockey (Nintendo)**

Ein meisterhaftes Sportspiel. Die Steuerung erlaubt genaue Pässe. (Erhältlich für Nintendo Entertainment System. Test in POWER PLAY 5).

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEHRLICH!



Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

RAMLOADER: Weltweit schnellster Lader für 256K-Systeme. 280 Blocks in 5 Sekunden, 240 Blocks in 1 Sekunde! Das ist sogar schneller als bei vielen Systemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Der RAMLOADER ist in 2 Versionen mit 25-facher Geschwindigkeit zu laden.

EINFACHESTES HANDWHEEL: Bei Bedarf wird sofort das Handwheel aktiviert. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

TURBO LOSE: Das Handwheel wird sofort aktiviert. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

SPRITE KILLER: Mit vielen Programmen.

HARDCOPY: Führen Sie die Spieluhr und drücken Sie den Knopf aus. 2.1. Graphik. Nach dem Ausdrucken wird das Bild auf dem Drucker ausgedruckt. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Farben, besser möglich. Keine Hardcopy erforderlich.

PICTURE SAVE: Speichern Sie beliebige 16-farbige, multi-colour-Bildschirm auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 84, Image System usw.

SPRITE MONITOR: Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.

TRAINER POKES: Sie können die Pokes für ein Spiel ändern. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

MULTITAPES TRANSFER: Kopieren Sie ein Spiel von einer Kassette auf eine Diskette. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

SUPER POKES: Sie können die Pokes für ein Spiel ändern. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

TIME MANAGER: Sie können die Pokes für ein Spiel ändern. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

MONITOR: Anzeigen des Spielstatus. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

DISK COPY: Kopieren Sie ein Spiel von einer Diskette auf eine Diskette. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

DISK COPY: Kopieren Sie ein Spiel von einer Diskette auf eine Diskette. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

DISK COPY: Kopieren Sie ein Spiel von einer Diskette auf eine Diskette. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

DISK COPY: Kopieren Sie ein Spiel von einer Diskette auf eine Diskette. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

DISK COPY: Kopieren Sie ein Spiel von einer Diskette auf eine Diskette. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

DISK COPY: Kopieren Sie ein Spiel von einer Diskette auf eine Diskette. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

DISK COPY: Kopieren Sie ein Spiel von einer Diskette auf eine Diskette. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

DISK COPY: Kopieren Sie ein Spiel von einer Diskette auf eine Diskette. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

DISK COPY: Kopieren Sie ein Spiel von einer Diskette auf eine Diskette. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

DISK COPY: Kopieren Sie ein Spiel von einer Diskette auf eine Diskette. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können. Es ist ein Handrad, das Sie mit der Hand betätigen können.

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. DM 19,- zuzügl. DM 10,- Versandkosten

CARTRIDGE MK V

RLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ACTION REPLAY V PROFESSIONAL

● Action Replay V Professional enthält 32 K ROM, 1 K RAM und einen LSI Custom Chip



UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Ihren Bildern, die Sie entweder so bei erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren, abru.

FLASH Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. Für sogar den Bildschirmrand aus.

SPRITE EDITOR Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung. Spriteanimationen. Ideale Ergänzung zum Sprite-Monitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermauerte, erzählende Bildschirmnachricht. Mit Texteditor – einfache Handhabung. Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. **DM 29,-** zuzügl. DM 10,- Versandkosten

● ERWEITERTER MONITOR

Action Replay V Professional hat einen besonders leistungsfähigen Maschinen-sprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack inspiziert werden.

Enthalte alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Zählen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Für Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort Weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Eine unbenutzbares Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

● INTELLIGENTE HARDWARE

Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freeloop versagen.

● CENTRONICS DRUCKER-INTERFACE

Mit MK V Professional können Sie einen Centronicsdrucker am Userport betreiben in verschiedenen Schriftarten.

● POKEFINDER

Der Pokefinder ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie in Ihren Spielen die Pokes für unendliche Leben ermitteln können. Dies war bisher ein schwieriges Unterfangen, das insbesondere Spezialkenntnisse in Maschinensprache erforderte.

● TEXTEDITOR

Mit dem Texteditor können Sie einen eingefrorenen Textbildschirm editieren, verändern der Rahmen-, Hintergrund- und Textfarbe.

● NEUE MONITORKOMMANDOS

Mit Freeze- oder Breakpoints haben Sie um Unterschied zum Freeze-Knopf die Möglichkeit, neue Programme an genau spezifizierten Adressen einzufrieren.

● UPDATE SERVICE

Einsendung Ihrer alten MK IV Professional (nur Originalmodul), bringt Sie den neuesten Stand von MK V. **DM 35,- + DM 10,- Versandkosten.**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN
48 STUNDEN LIEFERBAR

DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589 u. 45923
Telefax 0031/8380/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Menge

NACHNAHME DM 10,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl

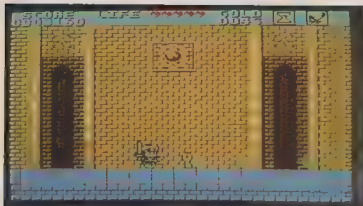
Ruf die Schweiz:

Swiss Soft AG, Oberglasse 23 CH-2503 Biel Tel. 032/23.833

Ruf Italien:

Viron Computerproducts, Groningenweg, 945 6835 GL Arnhem
Tel. 085/214082
oder bei Ihrem Fachhändler

Bestes Sega-Videospiel: Super Wonderboy in Monsterland (Sega)



Viele versteckte Extras zieren dieses elegante Action-Adventure mit taktischer Note. Die zwölf Levels sind abwechslungsreich und umfangreich. 1989 sind auch Heimcomputer-Versionen zu erwarten. (Erfährtlich für Sega Master System. Test in POWER PLAY 6).

Größter Reifall: Whirligig (Firebird)



Bei "Whirligig" ging so ziemlich alles daneben (Erfährtlich für Amiga und Atari ST. Test in POWER PLAY 10/88).

Bei der Wahl der Computer- und Videospiele des Jahres ging es in unserer Redaktion heiß her. Kategorie für Kategorie lieferten wir uns heiße Wortgefechte, denn schließlich mußten wir uns auf ein Programm pro Genre einigen. Damit die persönlichen Geschmäcker bei so viel Kompromissen nicht zu kurz kommen, folgt hier die Liste der ganz privaten Lieblinge unserer Redakteure — Genre-unabhängig und höchst subjektiv.

Anatol:

"Corruption" (Amiga/ST), weil ich clevere Geschichten, knallharte Krimis und prächtige Parser mag.

"Zelda II: Adventure of Link" (Nintendo), weil in dem Modul genug Spielwitz für vier Programme steckt und Link so niedlich ist.

"Tetris" (alle Systeme), weil ich Unordnung hasse.

"Ultima V" (MS-DOS), weil ich es für das ideenreichste Rollenspiel halte.

"Dungeon Master" (Amiga/ST), weil ich Müllbinden noch nie leiden konnte.

"Beyond Zork" (MS-DOS), weil ohne Infocom das Leben für mich nicht lebenswert ist.

Boris:

"Nebulus" (Amiga/ST), weil sich hier technische Klasse und turmhoher Spielwitz hervorragend ergänzen.

"Neuromancer" (C 64), weil die Hackerei keine Telefongebühren kostet.

"Impossible Mission II" (alle Systeme), weil die Plattform-Puzzles packend programmiert sind.

Jedem das Seine



POWER PLAY privat: Die vier Tester präsentieren ihre Software-Liebhaber '88.

"Zak McKracken" (C 64/MS-DOS), weil ich selten bei einem Spiel so viel zu lachen und zu knöbeln hatte.

"Virus" (Amiga/ST), weil die Steuerung so herrlich durchtrieben ist.

"Fish" (Amiga/ST), weil derart logische Adventures wie dieses 1988 sehr rar waren.

"Galaga '88" (PC-Engine), weil ein aufgemotztes "Space

Invaders" auch heute noch Spaß macht.

Heinrich:

"Dungeon Master" (Amiga/ST), weil es gleich eine ganze Familienpackung von Maßstäben gesetzt hat.

"Microprose Soccer" (C 64), weil es das bislang beste Computer-Fußballspiel ist, das ich kenne.

"Hawkeye" (C 64), weil es eines der frühesten Actionspiele ist, die es für Heimcomputer gibt.

"The Bard's Tale III" (C 64), weil Monster metzeln noch nie soviel Spaß machte.

"Carrier Command" (Amiga/ST), weil das Spielgefühl einfach fantastisch ist, wenn man mit dem Manta ein paar Tiefflugrunden dreht.

"Ice Hockey" (Nintendo), weil jeder Sieg über Martin zu den schönsten Erlebnissen meiner Laufbahn gehört.

"World Court Tennis" (PC-Engine), weil hier vom Lob bis zum Doppelfehler Sport vom Feinsten geboten wird und die Zwei-Spieler-Matches herrlich nervenaufreibend sind.

Martin:

"Galaga '88" (PC-Engine), weil ich mich auch nach dem 100sten Spiel beim "Galactic Dancing" begeistert im Takt wege.

"R-Type" (PC-Engine), weil mir der Satellit ans Herz gewachsen ist.

"Zelda II: Adventure of Link" (Nintendo), weil es kein besseres Action-Adventure gibt.

"Ice Hockey" (Nintendo), weil mir kein anderes Sportspiel erlaubt, die Fehler meiner Gegner so eiskalt auszunutzen.

"Katakis" (Amiga), weil endlich jemand die Hardwarefähigkeiten des Amiga ausgenutzt und dabei den Spielspaß nicht vergessen hat.

"Microprose Soccer" (C 64), weil es die einzige Fußball-Simulation ist, die "International Soccer" das Wasser reichen kann.

POWER PLAY: Bob, Du hast Cinemaware ins Leben gerufen. Wann und wo ging's los?

Bob: Meine Frau Phyllis und ich gründeten Cinemaware im Januar 1986. Unser erstes Büro war ein freies Zimmer in unserem Haus. Jetzt, knapp drei Jahre später, arbeiten 65 Leute für unsere Firma. Darunter befinden sich allein 13 Programmierer und sieben Grafiker. Dazu kommen noch Produzenten und Spiel-Designer. Wir machen möglichst viel selber, um die totale Kontrolle über die Spiele zu haben.

Ich war auch vorher schon in der Software-Branche und arbeitete für Aegis. Ich kannte mich ganz gut in der Szene aus und hatte den Amiga gesehen, bevor er veröffentlicht wurde. Angesichts des Amigas dachte ich mir, daß die 16-Bit-Herausforderung ein komplettes Umdenken darüber erfordert, wie ein Computerspiel aussehen sollte. Die meisten Leute, die ST- und Amiga-Spiele programmieren wollen, sagen einfach "Laß uns bessere Grafik und besseren Sound als bei 8 Bit machen". Aber das Resultat ist dann wieder ein Kletter- oder ein Prügelspiel. Es sieht



Bob Jacobs gründete im Januar 1986 Cinemaware

zwar ganz gut aus, aber im Prinzip ist es nur ein getunties 8-Bit-Spiel. Angesichts der Power der 16-Bit-Maschinen müssen wir über die Spielinhalte neu nachdenken. Wir bei Cinemaware kamen dann auf die Idee, Filme zu "simulieren".

POWER PLAY: Den guten Ideen zum Trotz sind einige Cinemaware-Titel spielerisch etwas schwach auf der Brust. Die Amiga-Version von "Defender of the Crown" kann man gemütlich an einem Nachmittag durchspielen.

Bob: Defender of the Crown wurde in knapp sieben Wochen programmiert. Nach der Gründung von Cinemaware im Januar 1986 unterschrieben

Computer-Cineasten

Mit "Defender of the Crown" wurde das amerikanische Softwarehaus Cinemaware über Nacht berühmt. Wir unterhielten uns mit Bob Jacobs, dem Gründer und Präsidenten der Firma.



"Defender of the Crown" schlug vor zwei Jahren ein wie eine Bombe. So gute Computerspiele-Grafik hatte man vorher nicht gesehen.

wir einen Distributionsvertrag mit Mindscape. In diesem Vertrag stand, daß Mindscape das erste Spiel spätestens am 15. Oktober 1986 erhalten würde. Wir heuerten ein Programmiererteam an, doch es versagte völlig. Am 1. Juli 1986 standen wir deshalb immer noch ohne Spiel da. Dann rief ich R. J. Michael an. Er hat "Intuition", die Benutzeroberfläche des Amigas, mitentwickelt. Ich sagte zu ihm: "R. J., ich geb' Dir eine Menge Geld, wenn Du das Spiel in zweieinhalb Monaten schaffst!" — und er hat's geschafft! Wir behaupten nicht, daß das Spielprinzip von Defender of the Crown überwältigend ist. In dieser Hinsicht ist die Amiga-Version am schwächsten, weil sie unter so viel Zeitdruck entstand. Die C 64- und Atari ST-Umsetzungen sind aber spielerisch viel besser.

POWER PLAY: Mit "TV Sports Football" steigt Ihr jetzt auch in den Sportspielbereich ein.

Warum wagt Ihr Euch gerade an dieses Genre heran?

Bob: Wir glaubten, daß es möglich ist, gerade im Sportbereich etwas völlig Neues und Innovatives zu machen. Die Leute erwarten einen besonderen Stil von uns und waren anfangs sehr skeptisch: "Wie könnt ihr es wagen, ein Sportspiel zu machen? Wie könnt ihr das rechtfertigen?" Nun, wir kamen auf die Idee, ein Sportspiel im Stil eines Fernsehberichts aufzuziehen. "TV Sports Football" sieht aus wie eine

Sonntags-Sportübertragung von einem Footballspiel. Es gibt sogar Werbespots! Wir haben zwei weitere Sportspiele für 1989 in Vorbereitung und arbeiten außerdem an neuen Cinemaware-Titeln im klassischen Stil wie "It came from the Desert".

POWER PLAY: Wie wird dieses Programm aussehen?

Zwei Hauptdarsteller von Cinemaware-Spielen: Der "King of Chicago", ein zwielichtiger Unterweltboss...



...und der Schatten von Superheld "Rocket Ranger", der gleich die ganze Welt retten muß.

Bob: Das Spiel basiert auf den Horrorfilmen der 50er Jahre wie zum Beispiel "Them" ("Formicula"). All die Klischees dieser Filme wird man im Spiel wiederfinden: die verschlafene Kleinstadt, das hungrige Monster und die hy-

sterischen Teenager, die dem Monster direkt in die Fänge laufen. Wir arbeiten seit gut einem Jahr an "It came from the Desert", es wird ein sehr großes Spiel werden mit viel Horror. Wir wollen, daß Du beim Spielen vor Schreck aus dem Stuhl springst. Wir wollen Dich erschrecken, wir wollen aber auch, daß Du was zu lachen hast. Danach werden wir ein weiteres Filmgenre angehen: Für 1989 ist ein Western-Spiel geplant.

POWER PLAY: Für welche Spieler entwickelt Cinemaware seine Programme?

Bob: Die meisten Firmen versuchen, mit ihren Spielen die 14-jährigen Spiele-Freaks anzusprechen. Das Durchschnittsalter eines Amiga-Besitzers in den USA, der eines unserer Spiele kauft, ist aber 32 Jahre. Wir haben darüber nachgedacht, wie man interaktive Spiele designet, die auch einem erwachsenen Nicht-Freak gefallen.

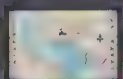
Nur 15 Prozent der Amerikaner besitzen bereits einen Computer. Das heißt, daß die anderen 85 Prozent einen potentiellen Markt darstellen, an den momentan niemand kommt. Diese Leute könnten einen Joystick nicht von einem Benesitell unterscheiden. Du mußt deshalb die Bedienung eines Spiels vereinfachen und

die Grafik attraktiver gestalten. Wenn Du unsere Spiele spielst, mußt Du eins zugeben — egal, ob Du sie magst oder nicht: Sie sind anders als das, was sonst gemacht wird. hi

Das Interview mit Bob Jacobs führten Gregor Neumann und He rich Lerhardt



Amiga * Atari ST
PC (CGA/EGA)



in Laufe der wechselreichen Geschichte erlebte Frankreich zahlreiche Umwälzungen. Ende des 15. Jhrh. gab es eine Zeit, in der nur ein Wunder den Staat retten konnte. Dieses Wunder wurde durch Jeanne d'Arc vollbracht.

Erleben Sie, in der Gestalt von Jeanne, dem Wunderkind, diese Epochen hautnah. Bewachen Sie, als Königin von Frankreich, die Einheit des Staates, schützen Sie Ihr Land vor den Engländern.

Alle Mittel eines erfolgreichen Staatsmanns stehen Ihnen zur Verfügung (z. B. Diplomatie, Spionage, Handstreich). Ebenso die Befehlsgewalt über die Truppen, die Handhabung der Steuern und nicht zuletzt die Rechtsprechung ...

Jeanne d'Arc ist nicht frei erfunden, Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind nicht sein auslösend.

Jeanne d'Arc ist ein Strategie-Arcade-Adventure, das französischen Schwerehauses GNP. Ein Ironie, das Jeanne d'Arc Spiel muß", sagt das Computermagazin



Amiga * Atari ST

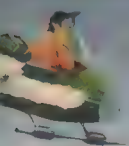


DANGER FREAK

Erleben Sie das

Lassen Sie sich als Stuntman engagieren, der Jede Action-Szene spielt. Auf dem Bondmobil, dem Motorrad oder dem U-Boot. Vier unterschiedliche Spielfilme und Zwischenspiele erwarten Sie.

Übrigens das meint die ASM: „ASM-Hit“ (10/88)



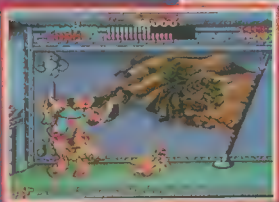
Neue Konvertierungen:
Bad Cat für PC (CGA, EGA)
Freise zum Mittelpunkt der Erde für PC (CGA/EGA)
Jinks für Atari ST
Te-bie-on-top für Atari ST
Garrison für C64



Rainbow Arts

Vertrieb: Rushware GmbH
Mitvertrieb: Microhändler

TIGER ROAD™



Tiger Road

Ein altes Märchen aus dem alten China dem Land der Mysterien und dunklen Mächtschafften dem Geburtsort kunstvoller Kampfsportarten. Erbarmungslos lauert der grausame Ryu Kin Oh auf Kinder, um sie zu versklaven und als willenlose Soldaten in seine barbarische Armee einzureihen. Du - Lee Wung, der beste Schüler des Oh Rin Tempel - wurdest ausgewählt, um diesem verbrecherischen Treiben ein Ende zu setzen. Zahllose Feinde stellen sich Deiner Mission entgegen -

fliegende Ninjas, Tiger fuchler, regende Drachen, akroba-

tische Sumo-

Ringer, Riesen

und Lanzen

kämpfer, um hier

nur einige zu nen-

nen. Deine Reise

durch schier endlo-

se Levels wird stän-

dig durch eine Menge

versteckter Gefahren

bedroht, herabstürzende

Felsbrocken sind nur

eine davon. Du wirst all

Deine Kampfkunst und Deine Ge-

schwindigkeit, egal mit welcher

Waffe. Du kämpfst, einsetzen

müssen, um endlich Ryu Kin

Oh

Wurzelspielen, um sein

bosses Spiel zu beenden

Aber dieser letzte endgültige Kampf wird zugleich Dein Schwerster werden! Sammle vorher all Deine Kräfte, denn hier wird mit den Künsten und Tricks des alten chinesischen Reiches gekämpft ..

十

GIANTS IN THE WIDE WORLD: THE UNDISCOVERED

Pioneer Plague

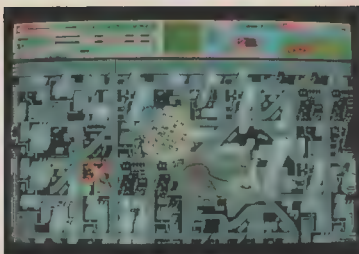
Amiga
69 Mark (Diskette) ★ Mandarin

[illegible]


Amiga-Besitzer! Seid Ihr es leid, daß 90 Prozent aller Spiele Euren Computer nicht ordentlich ausreizen? Könn't Ihr die 1:1-Umsetzungen von ST-Programmen nicht mehr ertragen? Dann haltet Euch an "Pioneer Plague", das eine echte Amiga-Spezialität ausnutzt: den sogenannten HAM-Modus, in dem bis zu 4096 Farben auf einmal dargestellt werden.

Vor vielen, vielen Jahren schickten die Schlauberger von der Erde das Roboter-Raum-schiff "Pioneer Probe" los, das eine nützliche Aufgabe hatte. Es sollte fremde Planeten so ummodeln, daß menschliche Kolonisten auf ihnen leben können. Ein kleiner Programmfehler bringt den Kasten

etzt dazu, auf jeder Welt öde Betonklötze zu errichten, wobei etwaige Bewohner mitelementiert werden. Um diese Plage (englisch: "Pioneer Plague") Herr zu werden, ziehen Sie los, um die zugebauten Planeten wieder zu befreien. Sie müssen mit Ihrem Gleiter kritische Punkte auf jeder Welt zerbomben und sich dabei gegen Robot-Abwehrjäger zur Wehr setzen. Sogenannte "Drones" beschützen dabei Ihr Raumschiff. Fortgeschrittene Spieler können die Drones "programmieren" und so bestimmen, welche Flugmanöver diese Begleiter ausführen sollen, um Ihren Gleiter zu beschützen. Nachdem eine Welt gesäubert wurde, düst man zum nächsten Planeten.



Dem Schutzschirm sei Dank: Der Glöter hält stand (Ämiga)



4000 Farben allein machen noch keine Supergrafik: im HAM-Modus kann man nicht beliebig mit Farbplexen um sich schmeißen, sondern muß Kompromisse bei der Aneinanderreihung von verschiedenen Farbtönen machen. Deshalb ist Pioneer Plague zwar schön bunt, reißt zeichnerisch aber keine Bäume aus. Ähnliches gilt fürs Spielprinzip: Hinter einem kinoreifen Vorspann mit rassistischer Musik verbirgt sich eine in alle Richtungen munter scrollende Balerei. Die wilden Gefechte mit den Roboter-Angreifern haben durchaus einen gewissen Unterhaltungswert. Der Einsatz von Dronen – jede mit einer anderen Taktik – würzt das Geschehen mit einer Prise Rassefärbung. Von Planet zu Planet gibt's nicht allzuviel Unterschiede. Die langfristige Motivation läßt deshalb zu wünschen übrig. Pioneer Plague bringt viel Farbe ins Spiel, ist ansonsten aber ein eher lauwarmes Action-Süppchen.

P.O.W.

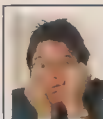
Amiga
89 Mark (Diskette) ★ Actionware

Grafik	67										
Sound	68										
Power-Wertung	36										

Da schleicht er durch den Dschungel, die MP in der stahlharten Hand. Er ist auf dem Weg, seine Freunde aus den Klauen der Bösen zu befreien und nebenbei eine ganze Armee zu vernichten. Hal Ein Gegner! Rattatarata...

Nein, wir berichten nicht vom neuen Rambo-Film (auch wenn die Ähnlichkeit nicht zu leugnen ist), sondern vom neuen Amigaspiele "P.O.W." Hier kann man mit bis zu zwei Spielern per Maus oder Lichtpistole rumknallen. Wir haben uns beim Test auf die Maussteuerung beschränkt, da nicht jeder Amigaspieler die spezielle Lichtnarre zu Hause hat.

ein Scheibenschießen. Hat man genug Treffer erzielt, bekommt man eine von drei Mis-



Was ist das. Man fährt mit der Maus auf ein Bildchen und drückt eine Maustaste, damit etwas passiert? Erraten, das ist Desktop. Dasselbe Prinzip hat man bei "POW!" verwandt. Man klickt ein gegnerisches Spritze an – zapp, weg ist es. Dieses "Click to die"-Spielprinzip zieht sich durch alle acht Szenarios, ohne sonderliche Abwechslung zu bieten. Manchmal kommt ein Panzer angereollt oder ein Hubschrauber angeknetert: Klick, weg ist er. Mächtig spannend, nicht?

Die Grafik und vor allem der digitalisierte Sound sind gar nicht so schlecht, doch es fehlt einfach die Abwechslung. Zudem haben sich die Programmierer kräftig vom "Operation Wolf"-Automaten inspirieren lassen. Einen gewissen minimalen Unterhaltungswert kann man "P.Q.W." nicht absprechen, aber auf Dauer macht mir diese konfuse, geschmacklose Knallerei beim besten Willen keinen Spaß.



sionen zugeteilt. Und dann geht's richtig los: Der Bildschirm scrollt von links nach rechts. Es erscheinen Soldaten auf dem Bildschirm, die man abschießen muß, bevor sie losballern. Ab und an hat man die Chance, einen Verbandskasten oder Munition zu ergattern, um das Leben zu verlängern. Wenn man genug geballert hat, sucht man sich auf der Karte ein neues Szenario aus. Natürlich ist unser Superheld tierlieb: Wenn er einen Hund oder Affen trifft, gibt's Punktabzug.

◀ Es rattert die UZI am rauschenden Bach... (Amiga)

KORONA SOFT

Hotline

0 52 41 /
2 66 36

SCHNEIDER CPC

Kass / Disk

AFTER BURNER	43 - 61
ELITE	33 - 43
FOOTBALL MANAGER I	43 - 49
LAST NINJA II	33 - 43
NIGHT RAIDER	33 - 43
R TYPE	33 - 43
SALAMANDER	29 - 49

AMIGA

AFTER BURNER	79,-
ARMAGEDDON MAN	61,-
BIONIC COMMANDOS	69,-
CARRIER COMMAND	79,-
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S	79,-
DOWN AT THE TROLLS	59,-
ELITE	79,-
F.O.F.T.	89,-
FOOTBALL MANAGER II	59,-
FUSION	69,-
GRAFFTY MAN	59,-
HOSTAGES	79,-
LANZELOTT	59,-
MINI GOLF	59,-
NETHERWORLD	79,-
R-TYPE	59,-
SKY CHASE	59,-
STAR BALL	59,-
STAR RAY	69,-
STARGLIDER II	79,-
SUMMER OLYMPIAD	79,-
TEST DRIVE	79,-
TRIAT	89,-
VIRUS	59,-

Wir haben Programme auch für
BM, Schneider, Atari, ST, Commodore 64
und Commodore Amiga.

ATARI ST

AFTER BURNER	79,-
ARMAGEDDON MAN	61,-
BIONIC COMMANDOS	53,-
CARRIER COMMAND	79,-
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S	59,-
DOWN AT THE TROLLS	59,-
DUNGEON MASTER	79,-
ELITE	79,-
F.O.F.T.	89,-
FOOTBALL MANAGER II	59,-
HOSTAGES	79,-
LANZELOTT	59,-
LOORDS OF CONQUEST	53,-
MINI GOLF	59,-
NETHERWORLD	59,-
NIGHT RAIDER	59,-
R-TYPE	59,-
STARGLIDER II	79,-
STAR RAY	59,-
SUMMER OLYMPIAD	59,-
TEST DRIVE	79,-
TRIAT	89,-
VIRUS	69,-

SEGA

AFTERBURNER	79,-
NEU ALEX KIDD II, THE LOST STARS	89,-
ALIEN SYNDROME	69,-
GREAT BASEBALL	59,-
NEU WONDERBOY II	89,-
NEU ZILLION II THE TRI FORMATION	89,-

NINTENDO

NEU ADVENTURE OF LINK	99,-
NEU DONKEY KONG JUNIOR	69,-
NEU CE HOCKEY	69,-
LEGEND OF ZELDA	99,-
NEU PRO-AM	79,-
SUPER MARIO	69,-

IBM

CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S	79,-
ELITE	69,-
FUGSIMULATOR 3.0	129,-
FOOTBALL MANAGER II	59,-
HOSTAGES	79,-
LOORDS OF CONQUEST	59,-
NIGHT RAIDER	59,-
PRESIDENT IS MISSING	69,-
STAR RAY	59,-
SUMMER OLYMPIAD	79,-
TEST DRIVE	89,-
ULTIMA V	79,-

COMMODORE 64/128

Kass / Disk

AFTER BURNER	33,- / 43,-
AIRLINE	33,- / 53,-
ALIEN SYNDROME	33,- / 49,-
ARMAGEDDON MAN	43 - 43
BARO'S TALE III	--- / 59-
BIONIC COMMANDOS	33,- / 39,-
BOZUMA	--- / 53,-
DALEY THOMPSON'S	33,- 43,-
DOWN AT THE TROLLS	33,- / 49,-
ELITE	43, -,-
FOOTBALL MANAGER II	33, - 43,
FUGGER	29,- 43,
GARRISON	29,- 33,-
HOSTAGES	33,- 49,-
LANZELOTT	- 49,-
LAST NINJA I	43,- / 49
LOORDS OF CONQUEST	--- 43
MANIAC MANSION	--- / 43,-
MINI GOLF	29 - / 43,-
NETHERWORLD	33 - 43,
NIGHT RAIDER	33 - 43,-
POOL OF RADIANCE	--- / 53,-
PRESIDENT IS MISSING	--- / 43,
R-TYPE	33,- / 43,-
RED STORM RISING	43,- / 53,-
SALAMANDER	29,- 43,
STAR RAY	--- / 49
SOCCER/MICROPOSE	43,- / 53,-
STREETFIGHTER	33,- / 43,-
SUMMER OLYMPIAD	33,- / 43,-

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:

Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM.
Ausland nur Scheck/Bar / Überweisung + DM 8,-.
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit
bestelle ich
folgende Spiele.

Name: _____	Disk	Cass
Straße: _____		
PLZ/Ort: _____		
Telefon: _____		
Alter: _____		
Computersystem _____		

Ständig alle wichtigen Neu-
erscheinungen für Sie am Lager.
Rufen Sie uns an oder fragen Sie
nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT

Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Exploding Fist +

C 64 (Spectrum)
35 Mark (Kassette), 45 Mark (Diskette) ★ Firebird

[illegible]

Das mittlerweile ganz schön in die Jahre gekommene "Way of the Exploding Fist" ist ein angesehener Klassiker des Kampfsport-Genres. Mit "Fist II" gab es bereits vor zwei Jahren einen Nachfolger, der aber mehr ein Action-Adventure mit Prügeleinlagen war. Beim dritten Fauststreich setzten die Programmierer auf altbewährte Knüppelkost: "Exploding Fist + " bietet Kung-Fu-Action pur. Verblüffende spielerische Ähnlichkeiten zum System 3-Spiel Kampfspiel "IK + " sind nicht zu übersehen: Zwei Spieler können gleichzeitig antreten; dazu kommt ein dritter Kämpfer, der vom Computer gesteuert wird. Mit dem Joystick lösen Sie gut ein Dutzend Hiebe, Tritte, Schläge und Ausweichbewegungen aus. Lan-

den Sie einen satten Hieb bei einem Gegner, bekommen Sie zwei Siegespunkte gutgeschrieben. Trifft man den Mitspieler nicht ganz genau, gibt's nur ein Pünktchen. Am Ende einer Runde scheidet immer der Kämpfer aus, der am wenigsten Siegespunkte verbuchen konnte. Die Computergegner werden natürlich immer gemeiner und langen schon ab dem dritten Level ganz ordentlich zu.

Zwischen den Kampfrunden gibt es Bonus-Levels, in denen man noch ein paar Punkte für die High-Score-Jagd abbaskieren darf. Ninjas pirschen sich an Sie heran, doch mit einem Sortiment rostfreier Wurflsterne können Sie sich die Lümmel vom Halse halten. Netterweise kann man in dieser Sequenz kein Leben verlieren. *hl*



Rache ist süß: Vor einigen Jahren diente das erste "Explooding Fist"-Spiel als Vorbild für das Konkurrenzprodukt "International Karate". Dazu gibt's mittlerweile einen Nachfolger namens "IK +", der nun wiederum die Programmierer von "Explooding Fist + " stark inspiriert hat. Das Spielprinzip ist mit "IK +" praktisch identisch. Nur für die Bonusrunden hat man sich etwas Neues einfallen lassen

Wer "IK + " nicht kennt, soll sich von diesen Vergleichen nicht verwirren lassen. Sieht man mal von der dürftigen Originalität ab, ist "Exploping Fight" ein gutes Katespiel. Die Steuerung ist fix, die Computergegner sind hundsgeheim und der Zwei-Spieler-Modus sorgt für Spannung. Wer für Weihnachten noch ein knackiges Kampfspiel sucht, liegt hier richtig. Sollten Sie aber "IK + " bereits besitzen, lohnt sich der Kauf des dritten Teils der First-Strike-Saga nicht.



Explodierende Fäuste zum dritten (C 64)

Entickroy V

Neu Superboard Neu

**Das perfekte
Spielvergnügen
zum Superpreis**



10 Microschalter
digitale Stoppuhr
6 große Feuertasten
stufenlos regelbares Dauerfeuer
Pilotengriff
Saugfüße für festen Stand

im Fachhandel
in Versand- und Kaufhäusern

LAIST ZUCH FESSELN!

DURCH:

Feudalherren

starweb

Garage Sale !!
2 1/2 hr. event !!
Friday 9:30-12:00
1000 Lakeside Blvd. #100
Tampa, FL 33605

**WIAL-VERSAND-SERVICE**

C/P	Kuss	Jok	A A H S	AMGA
Barbarian II	25.00	35.00	Barbarian II	48.00
Beyond the Ice Palace	25.00	35.00	Beyond the Ice Palace	48.00
Centers Command	a.a.	a.a.	Centers Command	57.00
Empire Strikes Back	25.00	35.00	Empire Strikes Back	48.00
Eliminations	25.00	35.00	Eliminations	48.00
Football Manager II	25.00	35.00	Football Manager II	48.00
Forbidden Manager I	25.00	35.00	Forbidden Manager I	48.00
Impossible Mission I	27.50	37.50	Impossible Mission I	48.00
Last Ninja II	25.00	35.00	Starforce	a.a.
Manchurian II	27.50	37.50	Manchurian II	48.00
Overlander	25.00	35.00	Overlander	48.00
President's Missing	—	35.00	Starforce	a.a.
Res. Storming Island	a.	45.00	Res. Storming Island	48.00
Samurai	25.00	35.00	Samurai	48.00
Savior of Fortune	25.00	35.00	Savior of Fortune	48.00
Sunderland	25.00	35.00	Sunderland	48.00

TEL: 08142/8273

Mo/Fr 14:00 - 15:00 Sa 9:00 - 12:00 ssonal

ABGABE SOLANGE VORRAT REICHT

Schriftliche Bestellungen an:
WAL Versand Service
A. Alge - D. Alge
Sportsweg 26, 80366 Gröben

VERSANDKOSTEN: Nachnahme plus 6.00 DM, Vorkasse plus 4.50 DM.
Ausland: Eurocheck plus 10.00 DM.

POWERTIPS

Auch diesmal gibt es wieder die "klassische"

Tips-Mischung:
Lösungen, POKes und Karten



Gang gebracht. Apropos Nintendo: Die letzte Hürde von "Adventures of Link" ist genommen: der Schatten ist besiegt. Vielen Dank für die vielen Briefe, die ihr uns geschrieben habt.

Viel Spaß wünscht Euch
Euer

Handwritten signature: Werner

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Eine kleine Bitte vorab: bitte schickt uns keine "Zak McKracken"-Lösungen mehr. Wir haben inzwischen

sehr viele bekommen und werden in einer der nächsten Ausgaben die Auflösung bringen. Den "Tip des Monats" findet

Ihr diesen Monat in der Videospiel-Rubrik. Er ist ein Muß für alle Eis-Hockeyfans und hat unser Spielfieber heftig in

BARD'S TALE III

(Teil 4)

In dieser Folge bekommt Eure Party Gelegenheit, die Frostbeulen aus Gelidia auszukurieren. Ihr kommt diesmal in die warme, gemütliche Feld-, Wald- und Wiesendimension Lucencia. Dort stößt man auf interessante Punkte

1,2,3,4,5 — An diesen Stellen kommt man zu den verschiedenen Rosen.

VM — Die Violet Mountains sind die Heimat des Drachens.

CT — Cyanis Tower.

AT — Nach einigem Hick-Hack bekommt man die gesuchten Gegenstände.

CB — Celaria Brae: Die Hauptstadt der Dimension hat neben obligatorischen Sehenswürdigkeiten (TP — Tempel, T — Taverne) die Bardenhalle und eine Zaubergilde zu bieten.

BH — Bard's Hall: Der AC-Wert ist zu niedrig? In der Bardenhalle kann man einen Song lernen, der den Rüstungswert senkt. Es lohnt sich außerdem, den anderen Liedern genau zuzuhören. In ihnen findet man die Lösung zu so manchem Rätsel.

WG — Die Wizard's Guild bietet den extrem mächtigen Zauberspruch DIVA an. Jeder Magier in der Party sollte ihn lernen, denn man wird ihn noch gut brauchen können.

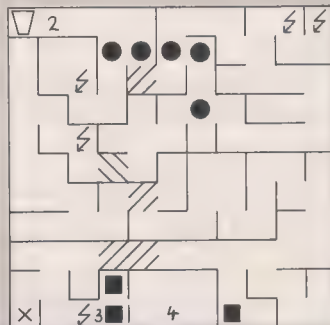
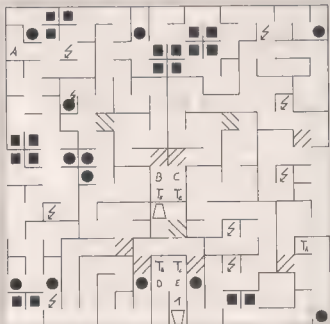
Lösungsweg

Ist man in der Dimension angekommen, geht man zuerst nach Celaria Brae und kauft in der Bard's Hall das neue Lied. Danach besorgt man für alle Magier den DIVA-Zauberspruch. Frisch ausgeruhet und

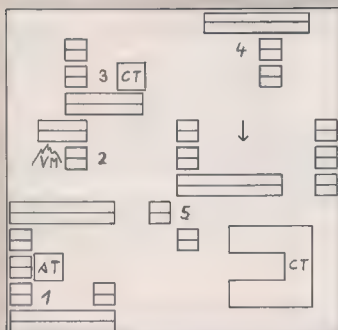
kampfeslustig geht's zum Violet Mountain. Hier wird man im zweiten Level von einem ziemlich miesen Drachen erwartet. Hat man ihn getötet, nimmt man den Kristallschlüssel. Bevor man den Raum verläßt — und das ist eine der Fallen im Spiel — sammelt man eine Portion Drachenblut auf. Dazu benutzt man wie üblich den Weinschlauch.

Danach begibt sich die Party zu Cyanis' Tower. Die Türe öffnet man mit dem Schlüssel, den man dem Drachen abgeknöpft hat und kämpft sich in den dritten Level hoch. Dort begegnet man dem Hausherrn Cyanis, der leider wahnsinnig geworden ist: Tarjan hat seine geliebte Alliria auf scheußliche Art gemeuchelt. Normalerweise stürzt sich Cyanis auf die Party, doch es gibt einen friedlicheren Weg. Man wartet einfach ein paar Spielzüge, dann beginnt Cyanis zu erzählen und man bekommt einen magischen Triangel. Man reicht ihn dem Barden weiter, der das neu erworbene Instrument an Allirias Grab benutzen muß. Nachdem sich die Rauchschwaden verzogen haben, öffnet sich eine Türe nach Norden.

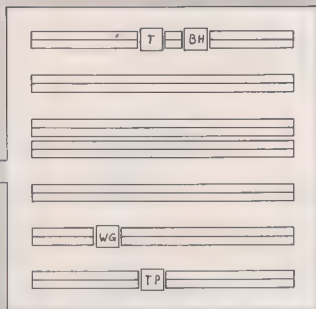
Im Obergeschoß des Grabes versperrt eine Frauenfigur der Party den Weg und verlangt die Flower of Truth. Jetzt kommen einem die Lieder aus der Bard's Hall zugute. Man geht zurück ins Freie, sucht alle Rosenbüsche auf und läßt sich je eine Rose geben. In der Nähe der Stadt findet man außerdem einen Busch, der nicht blühen



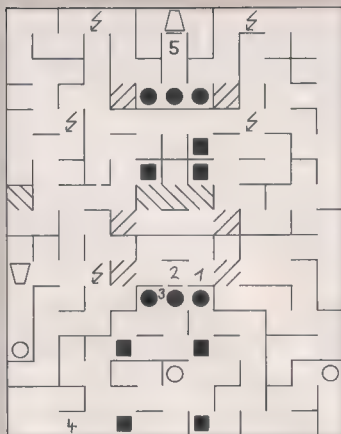
Oben ist der erste Level der Drachen-Herberge (Violet Mountains)



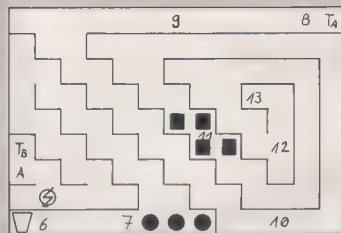
Eine Übersicht der Dimension "Lucencia"



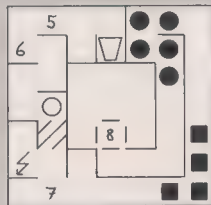
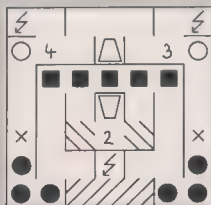
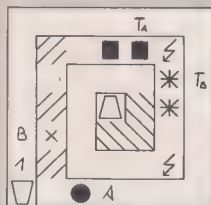
Chorknaben und Tavernenbarden in "Celiria Bree"



Im Erdgeschoß von "Alliria's Tomb" wird heftig gekämpft



Der zweite Level von "Alliria's Tomb"



Von links nach rechts seht ihr die drei Level des Dungeons "Cyanis Tower"

Computer shop und Gamesworld München/Nürnberg

Achtung bei uns erhältlich:

PC ENGINE - die Super-Spielkonsole aus Japan. Nähere Auskünfte bezüglich Preis und Spiele telefonisch.

PC Engine-Spielkonsole 499,—

A-Type 1	89
A-Type 2	92
Victory Run	96
Drunken Master	99
Wong, boy in Monsterland	99
Genie 86	99
Tales of the Monsterpath	99
Chan & Chan	99
World Court Tennis	99
Dagonipri I	99
Legendary Axe	99
A on Crash	99
5-Player Adapter	99
Hor. Commander Jovied	86

**Ankündigungen für November/
Dezember bei Anzeigenschluß**

Hobbit (C&W w/cliper enow???)	Alan ST/Amga
Barbarian II	Alan ST/Amga
Victory Road (D&S)	Alan ST/Amga
Victory Road (Nov)	Alan ST/Amga
Victory Road (Nov)	Alan ST/Amga
Neurosurgeon	C&B4
Black Tiger	Alan ST/Amga/C&B4
Trick-trickade	A+ ST/Amga/C&B4
Trick-trickade (Nov)	Alan ST/Amga/C&B4
R-Type (Nov)	Alan ST/Amga/C&B4
T.K.O.	Alan ST/Amga/BM
Trick-trickade	Alan ST/Amga/BM
Rembo II	C&B4
Genille War	Alan ST/Amga/C&B4
Barman	Alan ST/Amga/C&B4
Reinobop	C&B4
Uninhabitable	C&B4
Iron Loop	Alan ST/Amga/C&B4
Operation Neptune	Alan ST/Amga
Scorpio	Amga/BM
Scatball	Alan ST/Amga/C&B4
Vermillion	Alan ST/Amga
Star Shooter	Alan ST/Amga
Heroes of the Lance (D&S ST)	C&B4/Amga/Alan ST/BTM
Port of Redneck (D&S)	Amga/Alan ST/BTM
Gary L. Nighte Hostohole	Alan ST/Amga/C&B4
Scatball	Alan ST/Amga
F.P.T.	Amga
Elite	Amga
Powerdrive	Amga/BM/C&B4
The Games Summerend	Amga
new	C&B4

Ed MacPherson

Microscope Socker	38, - 49
Times of Love	- 89
Mama Suga	- 49
Deadland	- 48
Captain Blood	- 45
Fernandez must die	- 46
Cyberbust	30, - 42
Ferry Tale Adventure	- 59
Fox Stripes Back	30, - 42
On a Boat	- 42
Corruption	- 39
Intensity	30, - 42
Typhoon	30, - 42
Savage	30, - 42
Last Night	30, - 49
Bay	30, - 42
Battle and	30, - 42
Reminiscing	30, - 42
Poor of Race	- 42
Extortion	- 48
Return of the Jedi	30, - 42
Gold Silver Blonze	38, - 49
Supreme Challenge	38, - 49
Rede Terra, Sammel Act (Stardust)	- 48
Barbarian Hunting or Drax	30, - 42
Orange Feast	30, - 42
Blz	- 40
Not Assault Course	28, - 39

C64-Bestseller-Classics

Armalyte	30,	42,	...
Footballmanager II	30,	42,	...
Fuggar	30,	42,	...
Vasaband	30,	42,	...
Bard's Tale	...	42,	...
Bard's Tale I	...	42,	...
Bard's Tale II	...	42,	...
Might & Magic	...	42,	...
Poc of Radiance	...	42,	...
Hasvikyo	30,	42,	...
Garmen, Welteredion	30,	42,	...
Zaki Mc Kase I	...	42,	...
Dusky Thompson Oy Chell	30,	42,	...
Prisles	30,	42,	...
Eternal Dagger	...	42,	...
Summer Olympiad	30,	42,	...
Ultima IV	...	42,	...
Ultima V	...	42,	...
Red Storm Rising	30,	42,	...

C64

Thunder Chopper	— / 59
Alien Syndrome	39 / 42
Cyborgoid	39 / 42
Bionic Commando	39 / 42
in 2000: the Motion	39 / 42
Picture Musical October	39 / 42
0	— / 45
Substitute Simulator	35 / 49
Mimic'd	— / 49
Alternate Reality	— / 49
Are You Really	— / 45
Striker Field	— / 45
Power of Sex	35 / 49
Psyche Pegasus	35 / 49
The Train	35 / 39
President is Missing	39 / 45
Slushy Fighter	39 / 45
Chuck Yeager's AFT	39 / 45
Darkside	29 / 39
Saleslander	— / 45
Sinbad	— / 59
Eternal Dagger	— / 59
Sons of Liberty	— / 49
Lords of Conquest	— / 59
Pardner Six	30 / 42
Quesseron II	— / 59
Bambook	— / 42
Salton vs. Rome	— / 42

Atari ST

Geantlet 114-Playeradpter	20
Sjargler II	89
Eke	69
Virus	65
Hostages	60
F an	69
Fanrama	50
Taod	99
Footballmanager I	58
Football Director II	59
Cyberzoid	99
Nebula	59
Netherworld	58
Exotic	99
Limbo IV	59
Elm water	58
Zynapse	59
Super Hang On	86
Eight Rider	58
Dungeon Master	69
Dial	59
in Karate	65
RC Rally	69
SQL (Karlsson)	65
Action Service	69
Return of the Jedi	65
Fe - rances must die	69
Imp. ind. Mission I	59
Yeni Menes GP	69
Ge. ind. GP	65
Overlander	59
Avion Syndrome	59
Powerzone	79
Coco	69
SJOS	79
Puffin Saga	59
Chrono Quest	89
SumoQuarterly	89
Overlord	89
Menace	59
Stellar Crusade	65
in sor	59

- Univers Military Simulator
- Carrier Command
- Bionic Commando
- Space Harrier
- Starway
- Kampf um die Krone (1 MB)
- Daley Thompson
- Virtualland
- Luft
- 1944
- Meltdown
- Maniac

IBM

Night Rider	69
F-19 Stealth Fighter	129
F 16 Falcon	98
F 16 Falcon EGA-AT-Version	149
Kings Mc Kraken	89
Kings Quest II (U.S.-Ver.)	109
Larry I (U.S.-Ver.)	109
Police Quest I (U.S.-Ver.)	108
Super Star Soccer	88
Llama V	79
Pecolas	68
2400 A D	79
Fight II (EGA-Version)	145
Macoside Mission II	69
Sensational World	79
Double Dragon	99
Summer Edition	79

Amiga

Player Adapter	26
Carrer Command	69
Pacmana	58
Impossible Mission II	58
Tracid	95
Bath Chess	69
Tracker	60
Starfinder II	69
Disley Thompson	69
Port of Callio	58
Nebula	59
At Soccer	58
Cyberseed	59
Exolon	59
Netherworld	59
Vulst	65
Aternale Reality	69
Zyrtides	59
Black's Tale II	69
Black's Tale I	69
Menaca	59
Edora Edwards Super Sk.	59
PGW	78
Katakas	59
Down at the Tronix	59
Interceptor	69
Rise zum Mittelpunkt d. E	49
Sterray	59
Formula One	59
Superstar Icehockey	69
Omber	69
Bone Command	59
Six. Goose	59
Motobare Madness	59
Asper Syndrome	59
Ulti me	59
Sunline	59
Summer Olympiad	55
Ooze	85
Footballmanager I	85
Football Director II	59
Huge Menace GP	69
Corruption	69
Chameleon Challenge	59
Chronos Quest	69
Academy	59
TeisQuest	85
Emmalor	85
Fernkündz must die	59
Emora	59

NEU NEU NEU NEU NEU Adapter für japanische Nintendomodule und original japanische Nintendo Module

ADAPTER	99,-
Control	99,-
8 Eyes	99,-
Gradual	99,-
Super Mario Brothers III	129,-
und	
Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gehören	

Versand oder im Laden erhältlich

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten.
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.
Computer shop - Landsberger Str. 135 - 8000 München 2

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg Große Filiale am Jakobsplatz 2, J-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 09 11/203028

089/5022463

- I = WAND
- ! = UNSICHTBARE WAND
- ▲ = NUR IN EINE RICHTUNG DURCHGÄNGIGE WAND
- ⚡ = TRAP
- = HITPOINT-VERLUST
- = SPELLPOINT-VERLUST
- ⊙ = SPINNER
- = KLEBEFELD
- ⚡ = DARKNESS-FELD
- ⚡ = ANTIMAGIC-FELD
- △ = TRAP, KLEBEFELD, HSP & ANTIMAGIC
- △ = PORTAL (MIT RICHTUNGSANGABE)
- △ = STARS
- T = TELEPORTFELD
- * = SOUND OF SILENCE
- H = HOLE IN TIME (NUR IN FANTASIA)
- = BAUM
- = TAVERNE
- = FELSSEN
- II = TEMPEL
- X = EXPLOSION
- A © = TELEPORTPUNKTE

ARTWORK BY DIMENSION CORPORATION

will. Doch was gibt es Besseres als Dünger, Marke "Drachenblut"? Man schüttet den Inhalt des Weinschlauchs auf den Busch und — schwupp — schon wächst die Rainbow-Rose, die man dann genüsslich einsammelt.

Jetzt kann man der Frau mit dem "use"-Befehl die weiße Rose geben. Vorsicht: Bekommt sie die falsche Rose, so wird diese dankend angenommen, der Weg bleibt aber verschlossen. Bei Punkt 8 gibt man die blaue Rose, bei Punkt 9 die rote Rose, bei 10 die gelbe Rose und bei 12 die Rainbow-Rose. Danach kann man sich in Alliria Grabkammer (Punkt 13) die ersehnte Crown of Truth und den Belt of Alliria nehmen. Wenn man wieder zu Hause

ist, begibt man sich zum Review Board. Dort bekommt der alte Mann langsam seinen Frust, die Helden 600000 Erfahrungspunkte und die Magier die Zaubersprüche für die nächste Dimension Kinestia.

Noch etwas: Wem's stinkt, weil er gerade von einer Horde wildgewordenener Monster niedergewalzt wurde, der sollte seine Charaktere in eine Taverne setzen und stülpi mit Wein volllaufen lassen. Mit der Zeit verändert sich so einiges am Bildschirm. Alexander Glück aus Lagerdorf fand diesen promillehaltigen Tip. Fehlt nur noch der Verkehrsfunk bei Nord's Tale II: "Achtung, auf der Sinister Street kommt ihnen eine toterkeldnde Party entgegen..."

Berdem bekommt man eine sehr gute Schußwaffe, die "Gauss-Rifle".

— Für alle, die mehr Experience Points haben wollen, folgender Tip:

Den Solar Suit anziehen, die Gauss-Rifle in die Aktionshand nehmen (die zweite Hand sollte leer bleiben) und möglichst viele Gold Horns mitnehmen. So ausgerüstet, geht man in das "Dragon's Lair" und legt sich mit dem Drachen an. Damit man nicht mit Pauken und Trompeten untergeht, benutzt man den "Temporal Fugue"-Spruch und feuert mit der Gauss-Rifle. Wenn der Drache tot ist, verdoppeln sich die Experience Points.

Drachen horten bekanntlich gewaltige Reichtümer. Also nimmt man alles, was man tragen kann, läßt aber die Kupfer- und die Silber-Münzen liegen. Wenn man "immobilized" ist, geht man schnell in seine Gide und liefert das Gold dort ab. Das wiederholt man so lange, bis das Lair leer ist. Man sollte sich sputen, denn die anderen Dungeon-Bewohner sind schrecklich habgierig.

— Göttliche Hilfe gefällig?

Ganz einfach: In der Kapelle sehr viel Geld spenden, immer beten und die Zeremonien anhören. Nach kurzer Zeit findet man sich im "Temple of great Godness" wieder. Dort betritt man den "Chapel-Garden", wo sich die "Dungeon-Sanctuary" befindet. Der Priester gibt dem Spieler eine Waffe namens "St. Percivals Mace" und den Zauberspruch "Dispell-Evil". Außerdem kann man dort umsonst essen und schlafen.

— Wer seine Stamina oder Skill-Points auf 255 haben will, macht folgendes:

Die "Winged Sandals" besorgen und anziehen. Dann geht man zum Schmied in den zweiten Level und bietet ihm die Sandalen zum Kauf an. Er lehnt ab, und man verläßt wutschneubend den Laden. Jetzt zieht man die Sandalen wieder an und: Aha! Der SKL-Wert ist um satte 50 Punkte gestiegen. Man betritt wieder den Laden, bekommt eine Abfuhr, geht wieder raus und so fort.

Dasselbe Verfahren wendet man an, wenn man einen "Crystal Belt" hat, nur daß sich diesmal die STA-Punkte erhöhen. Wer noch an der Lösung knabbert, findet übrigens im **HAPPY-COMPUTER-Sonderheft 24** detaillierte Tips und die Karten aller Level.

Knight Orc

Rolf Wagner aus Iserlohn schickte uns die Lösung des ersten Teils von "Knight Orc":

— Zuerst muß Grindleguts sich vom Pferd prügeln lassen — daran kommt man nicht vorbei. Danach nimmt man die Cloak aus dem Abfallhaufen und zieht sie an. Dann nimmt man noch das Messer; es ist besser als der Degen. Man sollte sich aber auf keine Kämpfe einlassen.

— Zum Flagpole und die Halyard losbinden.

— Die Wäscheleine aus der Eiche holen und an das Halyard binden.

— Am Brunnen das Seil an den Roller kneten und in den Brunnen klettern. Den Hawser und den Eimer mitnehmen, darin kann man Wertgegenstände verstecken. Danach klettert man wieder hoch und entfernt alle Seilstücke.

— Unter der "Welcome mat" liegt ein Schlüssel. Diesen nimmt man und packt die mat auf die Hecke. Danach geht man nach Norden, schneidet Rapunzel die Haare ab und knotet sie an das Seil.

— Die "Noose" entpuppt sich als ein weiteres Seilstück.

— Auf der Lichtung knotet man die Ziege los und die Kette ans Seil.

— An der Kreuzung befestigt man das Seil an dem "Signpost". Sobald sich der Hunter im Gewirr verheddert hat, nimmt man sein Lasso und verschwindet erst einmal, denn der Hunter schlägt wie wild um sich. Sobald er sich befreit hat, kann man das Seil wieder an sich nehmen.

— Jetzt wird's hinterhältig. Man geht zu Hermit, gibt ihm einen Wertgegenstand und schlägt ihn dann von hinten zusammen ("kill hermit"). Nach dieser ruchlosen Tat nimmt man seinen Gürtel und knotet ihn an das Seil.

— Man wirft das Messer gegen die Brücke und geht in die Burg. Dort schließt man die Kiste mit dem Schlüssel auf und nimmt die Kordel.

— Jetzt wird's kompliziert. Man tritt auf dem Forest Lawn dem grünen Ritter entgegen. Zuerst gibt man zur Ablenkung "get reins" ein, dann nimmt man die Axt und deponiert sie auf dem Dach des Schlosses (hinaufklettern). Danach geht man wieder zum Ritter und schlägt kräftig mit dem Messer auf ihn ein. Dabei verliert man zwar ein paar mal sein Leben, das macht aber nichts — nur nicht

Alternate Reality — The Dungeon

Tips für alle, die meinen, sie hätten bei Alternate Reality "The Dungeon" schon alles gesehen, hat Stefan Grünwald aus Hamburg zusammengetragen. Es lohnt sich wirklich, diese Tips einmal auszuprobieren.

— Man holt sich den "Amethyst Rod" (Erster Level, 23 North, 3 East) und geht in die "Hall of the Adept" (Level 2, 17 North,

28 East). An dieser Position benutzt man den Rod, geht ein Feld zurück und wieder eines nach vorne. Nun wird man in den ersten Level teleportiert (62 North, 32 East). An dieser Stelle findet man das "Solar Suit". Es ist sehr praktisch gegen Wesen, die mit Feuer angreifen, denn die Schadenspunkte werden nicht abgezogen, sondern dazuaddiert. Au-

Starglider II

Roland Schneider und Alexander Eckert aus Büdingen geben allen gestreuten "Starglider II"-Spielern ein paar nützliche Tips, wo man die Gegenstände finden kann, außerdem hat Burghard Hacke aus Bad Pyrmont die Tunnelsysteme aufgezeichnet. Zuerst einmal die Liste, welches Item sich auf welchem Planeten (oder Mond) tummelt:

Planeten:

Dante, mehrere "Cluster of Nodes".

Vista: "A cask of Visten Wine" Castron eine "Egron Mini

rocket" und eine Energieleitung zum Auftanken.
Apogee: Heimatplanet. Im Dungeon erhält man den Auftrag, Energieleitung zum Auftanken.
Enos: massenhaft "Petrifid Trees".
Aldos: "Nuclear Fuel".
Q-Beta: genügend "Lump of mineral rocks".

Millyway und seine Monde:

Broadway: Der Professor sitzt in "Emma 2".

Apex: Im Dungeon findet man einige Raketen.

Esprit: Nichts Besonderes.

Questa: Im Austausch gegen einen "Egron Mechanical

Whale" bekommt man einen "Flat Diamond". Die Wale findet man im Weltall über Millyway.

Westmere: Im Dungeon bekommt man eine "Egron Mini Rocket" gegen einen Asteroiden.

Synapse: Für eine "Egron Duck" gibt's einen "Cluster of Nodes".

Wackfunk: Hier kann man die Icarus für einige Wertgegenstände reparieren.

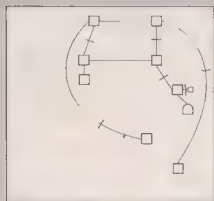
In den Tunnel-Systemen verliert man leicht die Orientierung. Mit den Zeichnungen sollte das kein Problem mehr sein. Ihr findet auf alle Energiesperren, Abzweigungen und

wichtigen Kammern, um das Spiel zu lösen.

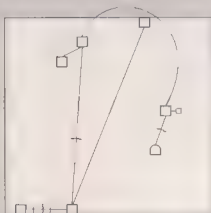
An voller Bewaffnung, einer satten Ausrüstung und unendlich viel Schild interessiert? In **POWER PLAY** 12/88 findet Ihr auf Seite 33 eine genaue Anleitung, was zu tun ist.

Habt Ihr noch Fragen zu "Starglider"? Dann schreibt uns bitte ein paar Zeilen.

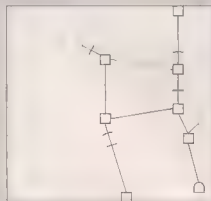
- Kraftfelder
- Schleusen
- Knotenpunkt
- Hangar
- Ein-/Ausgang
- Ausgang



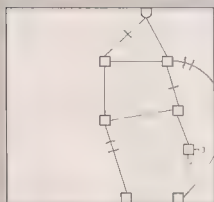
Apogee



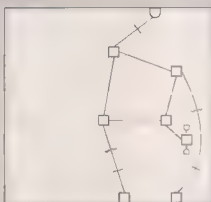
Castron



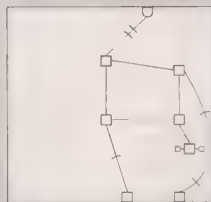
Broadway



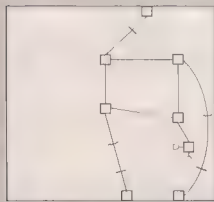
Apex



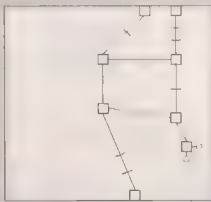
Esprit



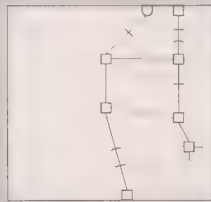
Questa



Westmere



Synapse



Wackfunk



POKE-Ecke

Outrun (ST)

Schöner als ein geruhsamer Boxenstop ist der Trick zu "Outrun", den Thomas W. Pach aus Unna-Lünern auf seinem Atari ST herausknobelte. Man tippt während der Fahrt das Wort "STARION" und kommt in einen Cheat-Modus. Wenn man jetzt eine der folgenden Tasten drückt, passieren die wundersamsten Dinge...

- B — Extended Play
- Q — Informationen über das Spiel
- T — 10 Sekunden mehr Zeit
- D — Der Bildschirminhalt wird im Degas-Format gespeichert
- X — Läßt den ST über abstarben (nicht so empfehlenswert...)

Firetrap (C 64)

Frank Horsmann aus Heinsberg schrieb uns die POKES zum Spiel "Firetrap" auf dem C 64:

POKE 7500,234
POKE 7501,234
SYS 4096

Siehe da — unendlich viele Leben!

Venom strikes back (C 64)

Wenn das Titelbild geladen ist, tippt man die Taste "3" und gibt eines der drei folgenden Codewörter ein:

- "PETALS OF DOOM". Der Scrolltext färbt sich blau — man bekommt unendlich viele Leben.
- "MAYHEM". Der Scrolltext

ist jetzt lila; danach die Taste "0" drücken. Wenn die Spielfigur auf dem Bildschirm erscheint, zieht man den Joystick nach unten und befindet sich auf dem nächsten Level.

— "TRANSMOGRIFY" tippen und der Scrolltext wird rot. Wenn man das Spiel startet, erscheint eine kleine Nachricht und man kommt sofort auf den Mond.

Diese Codewörter fand Michael Jung aus Rösrath heraus.

The Last Mission (C 64)

Klaus Dersam aus Hannover hat wieder zugeschlagen. Diesmal gibt's einen POKE für "The Last Mission":

POKE 7211,173
Mit SYS 4096

kehrt man ins Programm zurück.

Super Stuntman (CPC)

Richard Höfner aus Baldham kam darauf, daß man beim Spiel "Super Stuntman" das Wort "LIFEWIRE" in die Highscore-Liste eingeben muß, um unendlich viel Leben und Zeit zu bekommen. Dieser Trick funktioniert allerdings nur auf dem CPC.

Salamander (C 64)

Bei Salamander ist es gar nicht einfach, ein paar gute POKES zu finden: jeder Level hat beispielsweise eine eigene Kollisionsabfrage. Von Lars Brandes aus Seesen kommt Hilfe für den ersten Level.

Man legt die Originaldiskette ein und tippt:

LOAD "LEVEL 1.SAL",81
<RETURN>

Nicht vergessen: zwischen dem Wort "LEVEL" und der Zahl Eins kommt ein Leerzeichen! Wenn das Level geladen ist, gibt man folgende POKES ein:

POKE 10749,234
POKE 10750,76
POKE 10751,7
POKE 10752,42

Damit wird die Kollisionsabfrage im ersten Level abgeschaltet

Mit POKE 11056,255 kommt man zu satten 255 Leben. Gestartet wird mit SYS 10000.

Wizball (Amiga)

Mit dem Cheat-Modus zum Ballerspiel "Wizball" auf dem C 64 gewann Renold Gehrke aus Pattensen in der Ausgabe 6/88 den "Tip des Monats". Er spielt nach wie vor eifrig Wizball — jetzt allerdings auf dem frisch erworbenen Amiga. Dabei ist er wieder auf den Cheat-Modus gestoßen.

Man hält das Spiel mit der <SPACE>-Taste an. Jetzt tippt man das Wort "rainbow" (ohne die <Shift>-Taste zu drücken) ein und startet das Spiel mit dem Feuerknopf. Immer, wenn man eine Farbe braucht, hält man das Spiel mit der Pausentaste an und drückt dann <C>. Der Topf füllt sich sofort mit der Farbe, die man sich sonst erkämpfen muß. Verliert man seine gesamten Leben, so muß man allerdings noch mal wie beschrieben "rainbow" eingeben.

Obwohl die Atari ST-Version von "Wizball" vom gleichen Programmierer stammt, funktioniert dieser Trick nur auf dem Amiga.

Maniax (C 64)

Thorsten Puczkat aus Aurich hat zwei POKES für das Spiel "Maniax":

POKE 18842,X zum Anwählen der Level (X=1 bis 10)
POKE 18863,X für mehr Leben (X=1 bis 255)

Das Spiel wird mit SYS 18432 wieder gestartet.

Barbarian/Psygnosis (Amiga)

Waltraud Presenhuber aus Troisdorf hat einen Amiga zu Hause stehen und spielt darauf eifrig "Barbarian". Sie verrät uns den Cheat-Modus: Wenn Hegor auf dem Schirm zu sehen ist, gibt man folgende Kombination auf der Tastatur ein:

Q, 4, B, 0, 8, B, 5, 9

Dadurch wird der obere Teil des Bildschirms heller und man kann in Seelenruhe durch die Gegner durchspazieren

Shadow Skimmer (C 64)

"Shadow Skimmer" konnte die Redaktion nicht zu spontanen Begeisterungstürmen hinreißen. Wer das Spiel trotz-

dem gerne mag, hat Grund, sich zu freuen: unendlich viele Leben winken mit POKE 18565, 165.

Gestartet wird mit SYS 18510.

Dieser Trick stammt von Klaus Dersam aus Hannover.

She-Fox (C 64)

Gehen Ihnen immer die Ladsys aus? Kein Problem mit den POKES von Sebastian Wedeniowski aus Remshalden:

POKE 2919,165
POKE 3330,165
POKE 3503,165
SYS 2065
und schon hat man unendlich viele Leben.

Fire Fly (C 64)

Klaus Dersam aus Hannover schickte uns einen POKE zum Spiel "Fire Fly". Unzerstörbar wird das Fliegen-Sprite mit POKE 4527,165.

Wer erheblich schneller spielen will, tippt POKE 4301, 173. In seinen Commodore. Gestartet wird in beiden Fällen mit SYS 4301.

Arkanoid (Amiga)

Zu wenig Schläger für das galaktische Abraumspiel? Kein Problem, wenn man den Cheat-Modus kennt. Man tippt auf der Tastatur das Wörtchen "DSIMAGIC" und drückt danach die <RETURN>-Taste. Jetzt kann man sich verschiedene Extras aussuchen:

- L — für Laser
- B — nächster Level
- S — Ball wird langsamer
- E — Schläger wird größer
- D — Drei Bälle im Spiel
- F — man kommt automatisch in den letzten Level

Wenn die Extras nach unten fallen, braucht man sie nur noch einzusammeln. Johannes Franken aus Frankfurt schrieb diesen schönen Kniff an uns.

Game Over (C 64)

Code zu Game Over gefällig? Ganz einfach: Bei der Abfrage "ZAPPA" eintippen und schon ist man im zweiten Level. Herausgefunden hat das Patrik Tappe aus Ochtrup. Wenn ihr einen POKE oder einen Cheat-Modus zu diesem Spiel habt, schreibt uns doch bitte.

Fortsetzung auf Seite 48



★
170

gute Gründe,
daß endlich
Weihnachten
wird. ★

Weil ... ★ ★

Ariola Soft


...einen diese Action



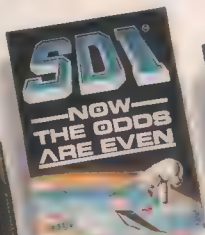
auch mal vom Sitz sch



Erist schänk, schau und spitz,
schnäuzig. Ein Fuchs, der nicht
mit's ch spaßen läßt. Für C 64



Das Spiel zum Erfolgstim
Natürlich von Ocean
Für C 64, ST und Amiga



Weltraum-Odyssee gegen kiffer-
sateiten. Für ST und C 64



Das Ballspiel der Zukunft für harte
Männer: Programmiert von den
Bit Map Brothers.
Für C 64, ST und Amiga



Hinter Gittern Shoot-Em-Up
In den Wolken ist der Teufel los
Für C 64 und CPC



Herausgerückt in den Straßen-
sch von New York
Für C 64 und CPC



Wird Daleys Weltrekord im Zehnkampf zu überbieten sein?
Für C 64, CPC, ST und Amiga



Beveller "Wut" kühn Kopf
bewahren. Für C 64 und CPC



Das Beste der Magie Bytes Art im
Jahre 1
Für C 64, ST und Amiga



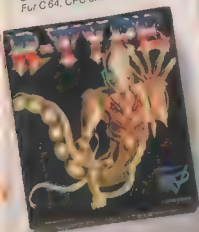
10 starke Original-Spiele in einem
Programm.
Für C 64, CPC

Der Action-Knüller des
Arkaden-Hits
88/89.
Für C64,
CPC, ST



udent!

Die original Computer-Umset-
zung des IREM-Arkadenknallers
Oft kopiert - nie erreicht
Für C64, CPC und ST



Die Achterbahn im Wahraum
Rasante Action garantiert
Für C64, ST und Amiga



PacMan besser denn je!
Jetzt mit 3-D-Effekt!
Für C64, CPC, ST und Amiga



"Maniford ist absolut
fantastisch" (Commodore
Magazine USA)
Für C64, ST und Amiga



Der zweite Teil für fortgeschrittene
Spieler. Nichts für schwache Nerven
Für C64, ST und Amiga



Die Fußballaction
per excellence. Für C64



Noch mehr Sportspiele in einem Programm
Für C64 und CPC

...man bei dieser Software auch mal den Larr

PORTS OF CALL



AEGIS
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

Schon lange mehr als ein Geheimtip:
Der Simulationsshit deutscher
Programmierer für den Amiga.



Drei in sich abgeschlossene Abenteuer.
Zum Sierra-Online-Kennentlern-Preis.
Für ST, Amiga und PC



Aktuelle Börsensimulation
mit perfekter Grafik und spannendem
Spielkonzept. Für den PC (ST und
Amiga folgen)



Für anspruchsvolle Freunde von
"Sandkasten"-Simulationen (zusätz-
liche Szenario-Disketten erhältlich.)
Für ST, Amiga und PC



Ausgefeilte, überzeugende Flugsimulation
mit der F-16 von Spectrum Hobbybyte
Für ST, Amiga und PC



Anspruchsvolle Strategiespielumsetzung des
bekannten Brettspiels
Für C64, CPC, ST, Amiga und PC



Mehr Abenteuer des Straßenfegers
des Weltalls.
Für ST, Amiga und PC



Vom Straßenfeger zum Retter
des Weltalls
Für ST, Amiga und PC



Die Abenteuer eines Cops in einer
kleinen Stadt irgendwo in den USA
Für ST, Amiga und PC



Der liebenswerte Anti-Held erobert
Deutschland
Auf ST, Amiga und PC

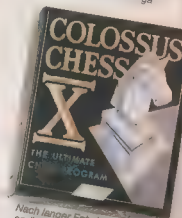
rauslassen kann!



Qualitäts-Abenteuerspiel in einer
skurrilen Welt von Magnetic
Scrolls. Für ST und Amiga



Endlich gibt es dieses Strategie-
Action-Spiel auch für den Amiga



Nach langer Entwicklungszeit
endlich für den ST erhältlich: eines
Schachprogramm von CSD



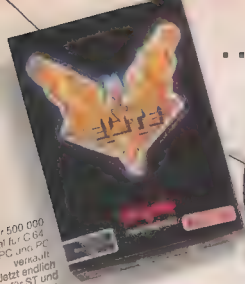
Starblazer I von Rainbird, Defender of the
Crown von Cinema-Ware und Barbarian
von Psygnosis: 3 Meilensteine in einem
Programm. Für ST und Amiga



Ein neues hinreißendes „Film“-
Computer-Werk von Cinema-Ware
Für C 64 und Amiga



... Simulanten bei diesen Program



500.000
für C64
PC und PC
verkauft
Jetzt endlich
für ST und
Amiga.

**JAGD
AUF
ROTER
OKTOBER**

spannende
U-Boot-
Simulation,
basierend auf
dem Erfolgs-
roman von Tom
Clancy.
Für C64, CPC,
ST, Amiga und
PC



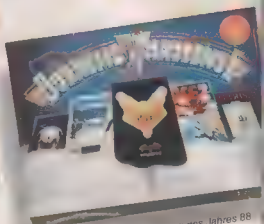
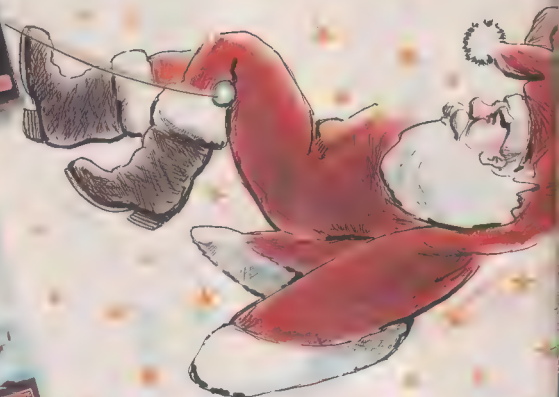
Großartige Spielerlebnisse für alle
Stunden Aktion und Spaß für ST
und Amiga



Spiesammlung für alle Freunde der Luft
akrobatisch
Für C64 und CPC



Scharfster Konkurrent zu Star-
glider II um den Preis „Bestes
Spiel des Jahres“ in Eng- und
Hinterziehende Grafik und Spiel-
konzept. Für ST und Amiga



Die wohl beste Spielesammlung des Jahres 88
Inc. Tetris, Sentinel, Slargi der und Erde
Für C64 und CPC



Eine neue Dimension in der Gattung der Welt-
raumschiffe
Für ST und Amiga

men

auch mal im Zirkus
auftreten
können!



Die Messeneinheit von TyneSoft
Wieder in überzeugender grafischer Qualität
Für C 64, ST, Amiga und PC



Nicht für nichts! Die ultimative
grafische Animationen auf dem
Superkanal von Rainbow
Für ST und Amiga



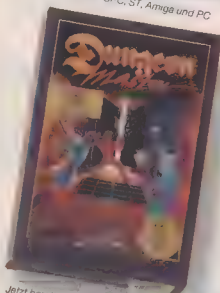
Die erfolgreichste Fußball-
simulation 88. Wochensieger die
Nummer 1 in England
Für C 64 CPC, ST, Amiga und PC



Weltraumsimulation für alle
Anhänger von Captain Kirk, Spock
und Pille
Für C 64, ST, Amiga und PC



Strategische Tuffte, die es in sich haben!
Für C 64, ST und Amiga



Jetzt bereits ein Klassiker! Ein Muft für
alle Freunde von Fantasy-Spielen.
Für ST (ab Januar auch Amiga)



Der neueste Raft-Glau-Hit nach
Manie
Für ST, Amiga und PC



Mit diesem Abenteuerspiel erreichte das
deutsche Label Dragonware internationalen Standard
Für ST und Amiga



TyneSoft Sommer 88
mit überzeugender
grafischer Animation.
Für C 64, ST, Amiga und PC

Und das nicht nur zur Weihnachtszeit!

Diese Marken
garantieren
Qualität:

Aviolo Soft



Erhältlich in
den führenden Kaufhäusern,
Elektronik- und Fachgeschäften

Chrono Quest (ST/Amiga)

Keine Ahnung, wo die Zeitmaschine steckt? Erst einmal sämtliche Gegenstände im Schloß absuchen. Dabei sollten Sie auf jeden Fall ein Stück Papier finden. Das Papier mit dem Tresor in der Küche benutzen (nacheinander Hammer-Symbol, Papier, Tresor anklicken). Im Tresor ist das Feuerzeug. Man zündet es an, und geht durch die Tür im Treppenhaus. Erst nach oben laufen,

Erste Hilfe: Einsteiger-Tips aus der Redaktion

im Gebetszimmer die Kerzen abholen und anzünden, damit dem Feuerzeug nicht vorzeitig der Spirit ausgeht.

Wie kommt man aber durch den Geheimgang im Schrank? Die Schmuckkugel aus dem Arbeitszimmer ist der Schlüssel. Steckt man sie auf den

Sockel an der Treppe, wo sie eigentlich hingehört, ist im Arbeitszimmer Strom, um per Schalter (hinter dem Spiegel) den Schrank zu öffnen. Dann die Kugel wieder vom Sockel nehmen, um die Stromfalle auszuschalten, und durch den Geheimgang gehen. **bs**

Contra

Auch hier gilt: Extrawaffe ist nicht gleich Extrawaffe. Ungetriebene Ballerfreuden gibt's im ersten Level mit dem "S"- oder mit dem "L"-Extra. In der Festung dagegen ist man über alles froh, was man in die Hände bekommt. Der Obermottz am Ende des Tunnels ist nicht schwer, wenn man vorher die 3er-Schüsse wegzuputzt. Man erwischt sie, wenn sie gerade zu feuern beginnen und die Abdeckungen offen sind.

Das bietet nur

CWM

SEGA

Viele Artikel bereits ab Lager lieferbar

Double Dragon	R - Type
Phantasy Star	Kenselden
Thunderblade	Superwonderboy
Shinobi	Akete

Nintendo®

Jetzt Super - Preise für folgende Artikel:

Gerät inkl. Spiel....	280.-	Legende of Zelda....	84.-
Super Mario.....	59.-	Ice Hockey.....	59.-
Adv. of Link.....	84.-	Punch Out.....	79.-
R.C. Pro Am.....	89.-	Metroid.....	79.-

Diese Preise gelten nur bis 31.12.88!

Selbstverständlich erhalten Sie auch alle anderen SEGA- und NINTENDO-Artikel bei uns.

Weitere SUPER - ANGEBOTE aus unserem reichhaltigen Zubehör - Programm:

CAMERICA - Stick für SEGA/NES (kabellos, über Fernbedienung), SEGA - RGB - Kabel nur DM 49.-
NES - AV - Kabel DM 29.-, Joysticks für SEGA/Nintendo

NEU: LPs/CDs, z.B. Konami Vol. 4, SEGA Vol. 1 + 2, R - Type, andere auf Anfrage

Bei uns bekommen Sie gebrauchte Spiele schon ab DM 30.-

NEU

voraussichtlich schon ab Dezember bei uns lieferbar:

Steckadapter für japanische Spiel-Module auf dem deutschen Nintendo-Gerät

kompatible Tele-Spiel-Geräte für Japan/USA - Software (In PAL)

amerikanische NINTENDO - Geräte mit ORIGINAL - SOFTWARE

SEGA 16 - bit - Tele - Spiel

Achtung !

Bitte erkundigen Sie sich über die genauen Liefertermine !

Achtung !

SEGA / NINTENDO-Spezialversand: CWM-Computerversand Thomas Must

Postfach 1212 · 3387 Vienenburg · Telefon (0 53 24) 42 04 · Telex: 953876 must

Alle Artikel nur solange Vorrat reicht, Irrtümer vorbehalten



„Wie immer beziehen sich die meisten Eurer Fragen auf Adventures. Klar, an diesen Spielen kann man sich so richtig festbeißen. Wer gar nicht mehr weiter weiß, findet bei Hallo Freaks sicher Hilfe.“

Eure Reda

Das Drachental

Euren Zuschriften nach zu urteilen, ist der C 64-Oldie "Das Drachental" immer noch schwer beliebt. Der Computer-Club aus Hagen hat ein paar Fragen zum Spiel:

— Wie kommt man am

schwarzen Ritter vorbei?

— Wie bekommt man das Schwert aus dem Felsen?

— Wo gibt es eine Flöte, mit der man am Zyklopen vorbeikommt?

— Was für eine Bedeutung hat der Skorpion in der Wüste?

— Kommt der Zwerg nur zufällig?

Reinhard Loth ist nicht nur ein fleißiger POWER PLAY-Leser, sondern auch ein Fan des Spiels "Karnov" auf dem C 64. Er schreibt, daß das Spiel zwar ziemlich langsam sei, dafür aber jede Menge versteckter Feinheiten zu bieten habe. Um uns zu überzeugen, was in dem Spiel alles drinsteckt, schickte er einen kompletten Kartensatz und eine schöne Lösung. Alle Tips beziehen sich auf die C 64-Version; bei anderen Versionen oder beim Spielautomaten können klei-



nere Unterschiede auftauchen.

Die Extras:

Extra 1:

Bringt Schnelligkeit und besondere Sprungkraft.

Extra 2:

Die Bombe setzt man nicht

Rastan

Patrik Munsel aus Tiefenbach kaufte sich das Action-Adventure "Rastan". Er würde gerne den zweiten Level sehen, doch da steht eine ziemlich dicke Wache davor, an der er nicht vorbeikommt. Welcher geübte Schwertschwinger kann Patrik verraten, wie man den Herrn besiegt?

Head over Heels

Manuel Rimpel aus Bad Salzuflen hat eine Frage zum Spiel "Head over Heels". Er spielt jetzt schon einige Zeit, ist aber noch nie zum Thronsaal von Blacktooth gekommen. Liegt es vielleicht an seiner CPC Kassettenversion?

Die Antwort zu Tass Times in Tonetown

Adem Baykal wollte in POW-ER-PLAY 4/88 gerne wissen, wie man an einen Presseausweis kommt. Ludger Anderke aus Oberhausen kann die Frage beantworten und hat eine Schritt-für-Schritt-Lösung an uns geschickt:

- "turn terminal on"
 - "turn printer on"
 - "type «Namen»"
 - "yes"
 - "get pass"
- Stay Tass!

Die Antwort zu Space Quest II

Für Fabian Pavic stellte der Sumpf in "Space Quest II" ein unüberwindbares Hindernis dar. Markus Berger aus Steppach hat die Antwort auf seine Frage:

Um das Spiel zu lösen, muß man durch den Sumpf. Wenn man das probiert, wird man auf halbem Weg von einem Sumpffmonster gefressen. Wenn man sich allerdings die Beeren an den Körper reibt "rub berries on body", schmeckt man derart scheußlich, daß man wieder ausgespuckt wird. Nun kann man den Weg über den Sumpf fortsetzen.

Wenn man im Sumpf im mittleren Bild einige Zeit hin- und herläuft, stößt man auf eine Stelle, an der man nicht mehr stehen kann. Hier einfach tief Luft holen und tauchen. Man findet einen Edelstein, der später noch wichtig wird.

tra 3 läßt sich prima mit Extra 1 kombinieren. Damit kommt man an fast alle Gegenstände. Die Leiter geht netterweise nach Gebrauch nicht verloren. Dazu bleibt man nach Gebrauch stehen und wartet, bis sie sich zusammenklappt.

Extra 4:

Der Bumerang ist sehr effizient gegen die Schlußmonster am Ende jedes Levels. Wenn der Bumerang zurückkommt, hüpf man und erhält ihn wieder. Erwischt man ihn nicht, geht er verloren.

LEVEL 1:



Kurz und schmerzlos: Der erste Level von "Karnov" ist schnell erledigt.

◀◀ SSS ▶▶▶ Siggis Software Shop ▶▶▶ SSS ▶▶▶

★ Knüllerpreise ★ Ein Preisvergleich lohnt sich immer! ★ Knüllerpreise ★

[illegible]

S. Gebauer
Park Str. 7a
53880 Löffelscheid
Tel.: 02351-24502

Computerservice
Tino Hofstede
in der Windmühle 8
5010 Bergheim 5

Programmkatalog

mit ernsthaften Programmen und Spielen für

- Amiga
- C 128
- C 64
- C 16/116
- Plus/4
- VC 20

gegen 2,- DM in Briefmarken.

Jede 10. Kataloganforderung gewinnt 1 Programm nach Wahl bis DM 30.-

ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

Hier schneit es vielleicht Preise
 Superpacks für Ihren 64er **UNSER PREIS** für zwei beliebige Cassetten,
 aus diesem Käschen nur **DM 19,90** und für zwei von ihnen ausnehmbar
 Disketten nur **DM 35,90**

[illegible]

C64-Software

[illegible]

WORLD LEADER.

AUSSCHLIESSLICH

ORGANIC GROUPS

收稿日期: 2006-05-26

OLYMPIA/ELLEN®

Football Manager II

TOP-AKTUELLE SPEZIAL

[illegible]**SOFORT-BESTELLUNG**

PER TELEFONO:
09 11/28 82 86

ANNOA TOOLS Vers. V1.2

Die neue Version der bekannten AlMAG 1000. Neben den bekannten Features nun auch Bootblockcheck (für Virusbeseitigung), Bootblock sehen, Fastcopy (auch für Track 0 76), 62) und Syncocrection (Kopieren von Floppyformaten).

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten bei Vorkasse mit Scheck DM 2,50 bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 0911/288286

POSTSPIEL

★★★ DEADWOOD 1874 ★★★

WILD-WEST-ROLLENSPIEL ALS BRIEFESIMULATION

Versuchen Sie in der Godgraberstadt des Jahres 1874 zu Reichtum und Ruhm zu kommen! Unzählige Möglichkeiten, Aufgaben und Gefahren erwarten Sie. Alle Mitspieler agieren in einem Spiel und es stehen die bedeutendsten Schusswaffen dieser Zeit zur Verfügung !!

Ausführliches Informationsmaterial zu unserem NEUSTEN und zu weiteren Briefsimulationsspielen erhalten Sie von

DECOS GmbH

**Egenolffstraße 29
6000 FRANKFURT 1**



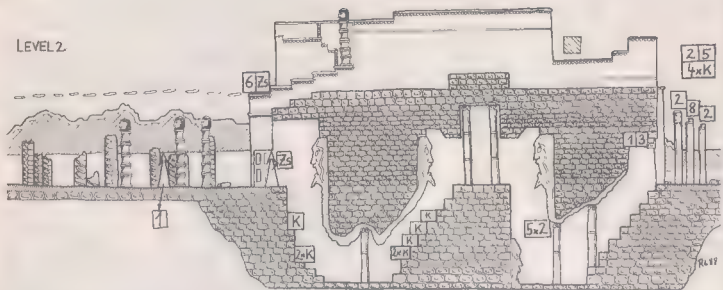
Samantha Fox-Strip-Poke

DMR 12.95
 DMR 12.95
 DMR 12.95
 DMR 12.95

ING + INFO ANFORDERUNG

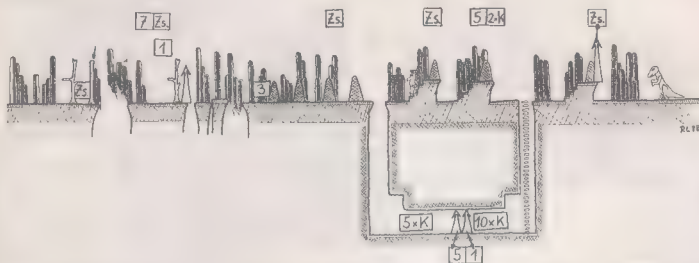
☐ Nachnahme (+ Kosten 5,00)
☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

LEVEL 2:



Oben- oder untenrum? Das ist eine Frage, die sich im zweiten Level stellt.

LEVEL 3:



Im dritten Level sollte man einen Abstecher nach unten nicht scheuen.

Extra 5:

Man bekommt 30 starke Schüsse. Es lohnt sich, dieses praktische Extra für die Schlußmonster aufzusparen.

Extra 6:

Die Flügel sind notwendig, um an die Extras und "Ks" zu kommen, die in der Luft hängen.

Extra 7:

Dieses Extra braucht man in Level 5. Es gibt dem Spieler Schnelligkeit und besondere Wendigkeit unter Wasser.

Extra 8:

Wenn man die Maske anwendet, erscheinen an schraffierten Stellen wieder neue Extras.

Extra 9:

Der Wagen ist ein guter Schutz gegen die angreifen-

den Monster auf der Rampe (Level 4).

Alle Extras bis auf das zweite können nicht gesammelt werden. Die Extras mit den Nummern 1, 5, 6, 7, 8 und 9 gehen verloren, wenn man sie einmal anwendet. Wenn man in Zeitdruck gerät, kann man mit der <N>-Taste das Spiel in eine Art Zeitlupe versetzen. So kann man in Ruhe ein Extra gezielt anwählen. Hat man 50 "Ks" eingesammelt, so bekommt man ein Extraleben.

Die Levels:

Level 1:

Hier sind, wie in den anderen Levels, zwei verschiedene Wege möglich. Der erste führt über die Rampe, wo man sich ein paar feine Extras ergattern kann. Der zweite Weg ist auch

nicht schlecht: Hier bekommt man das begehrte Extra 8, mit dem man den zweiten Level schaffen kann. Der Fluß kann nur mit Extra 1 überquert werden.

Level 2:

Hat man die drei schießenden Säulen hinter sich gebracht, steht man wieder vor einer Weggabelung. Der erste Weg führt mittels Leiter über das Dach des Tempels. Hier holt man sich neben dem Zusatzschuß die Flügel. Man braucht sie am Ende des Tempeldachs, um die feinen Extras einzusammeln. An dieser Stelle aktiviert man das Extra 8, um an die Extras 2, 7, 9, 8 und 4 Ks zu kommen.

Geht man den unterirdischen Weg, so kann man viele

Ks einsammeln. Nimmt man die Götzensgesichter unter Beschuß, so kommen Tränen aus den Augen, die sich in Ks verwandeln. Die beiden Säulen, die sich aufbauen, wenn man den mittleren Gang entlangläuft, können mit zwei Bomben gesprengt werden.

Level 3:

Ist die Schlucht zu tief? Kein Problem: Der Baumstamm, der mit einem Pfeil markiert ist, läßt sich sprengen. Man kann darüberspringen, wenn man auf ihn steigt. In der Höhle kann man einige Superschüsse für das Schlußmonster einheimsen. Es lohnt sich, den unteren Weg zu nehmen. Die restlichen Level werden wir in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen.



Videospiel-Tips

Tip des Monats: Ice Hockey (Nintendo)

Diesen Monat vergeben wir die Auszeichnung "Tip des Monats" zum ersten Mal für einen Videospiel-Tip. Clemens Leitow aus Hamburg hat zwei sensationelle Tricks für Nintendo's "Ice Hockey" entdeckt, für die er die 500 Mark einstreicht.

Zunächst ein Tip, wie man von Anfang an ohne Torwart spielen kann. Dies klappt, wenn nach der Auswahl "1 Player" oder "2 Player" gleichzeitig Feuerknopf A und B auf beiden Joypads sowie die Start-Taste von Joypad 1 gedrückt wird.

Der zweite Tip von Clemens ist noch ein gutes Stück witziger. Er bewirkt, daß der Puck nicht mehr an Geschwindigkeit verliert. Wenn er keinen Spieler berührt oder ins Tor geht, würde die kleine schwarze Scheibe ewig durch das Eis-oval von Bande zu Bande flitzen. Wer sich diesen Spaß gönnen will, der muß nach der Einstellung von Spielgeschwindigkeit und Spielzeit wiederum Feuerknopf A und B beider Joypads sowie die Start-Taste gleichzeitig drücken. Die zwei Tricks lassen sich auch ohne Probleme miteinander kombinieren. Ihr werdet feststellen, daß Eishockey noch nie so komisch war.

Kato & Ken (PC-Engine)

Schummeln leichtgemacht: der erste Continue-Modus für ein PC-Engine-Spiel ist da. Wenn bei "Kato & Ken" ("Chan Chan") der Game Over-Schriftzug zu sehen ist, muß man beide Feuerknöpfe gedrückt halten und dann RUN drücken. Das Spiel beginnt nun in dem Level, wo man zuvor gescheitert war.

Quartet (Sega)

Sascha Braun aus Dudweiler hat zwei Bonusrunden bei "Quartet" entdeckt. In der zweiten Runde muß man sich zunächst den Stern und den Schlüssel besorgen. Danach fliegt man in die Oberwelt und anschließend sofort in die Unterwelt zurück. Nun befindet sich der Spieler in der Bonusrunde und kann sich viele Extrapunkte ergattern. Im dritten Level gibt es ebenfalls eine Bonusrunde. Man besorgt sich wieder Schlüssel sowie Stern und fliegt in die Unterwelt (rechtes Warpport benutzen). Nun muß man den Topf neben dem ersten Chimechime zehnmal treffen und danach zurück in die Oberwelt fliegen.

Zelda II: The Adventure of Link (Nintendo)

Heute präsentieren wir die Karten zu den Palästen 5 und 6. In der nächsten POWER PLAY folgt dann das große Finale in Ganons Palast. Bis es soweit

ist, müßt Ihr Euch allerdings erst durch diese beiden Paläste kämpfen, die es ganz schön in sich haben. Nintendo-Freak Paul Röhrich aus Berlin hat uns die Karten geschickt. Erklärung zu den Karten:
M: Obermonster
E: Extraleben
K: Kreuz
F: Flöte

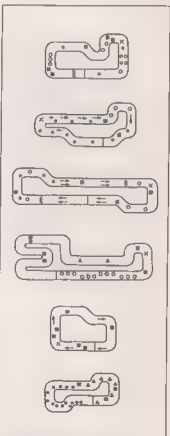
Zum Schluß noch die Antwort auf eine der meistgestellten Fragen zu Zelda II. Der magische Schlüssel findet man nicht in den Palästen. Er liegt in der versteckten Stadt. Um ihn zu bekommen, muß man am Ortsende den Zauberspruch "Spell" anwenden und dann noch ein Stück laufen.

F1 Dream (Automat)

Nils Hamm aus Ratingen spielt oft und gerne den Automaten "F1 Dream". Sein Tip für alle Rennfahrer: Bei Strecken mit vielen Geraden unbedingt den blauen Wagen mit Turbo nehmen. Nur mit diesem Auto kann man die Gegner auf gerade Strecke überholen. Der Turbo sollte nur in scharfen Kurven ausgeschaltet werden.

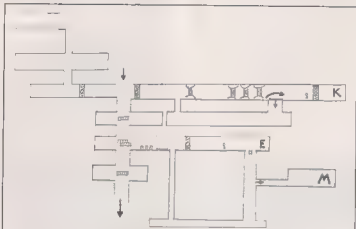
R.C. Pro-Am (Nintendo)

Nachdem in der letzten Ausgabe die ersten vier Strecken von "R.C. Pro-Am" veröffentlicht

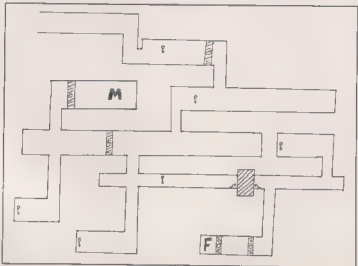


Hier sieht Ihr die Strecken
5 bis 10 von R.C. Pro-Am

- Pfütze oder Regenwolke
- Extra (Turbo, Motor, Reifen oder Überrollbügel)
- ▲ Öl
- Waffe oder Munition
- † Beschleunigungsfeld
- ✂ Springbarriere
- × Buchstabe



Der 6. Palast wird durch Musik sichtbar



Der 5. Palast ist auf einer kleinen Insel

licht wurden, folgen diesmal die Kurse 5 bis 10. Sie stammen von Marco Sonntag aus Waldshut-Tiengen. Natürlich sind wieder alle Extras sowie Hindernisse an den richtigen Stellen eingezeichnet.

Out Run (Sega)

Wer sich die drei Musikstücke bei "Out Run" in aller Ruhe (also ohne dabei Auto zu fahren) anhören will, für den hat Thomas Must aus Vienenburg den passenden Tip. In dem Bild, wo man die Musik auswählt, muß man das Joypad nach rechts, links, unten und oben drücken. Nun noch das gewünschte Lied aussuchen und Knopf 1 (Start) drücken.

LESERBRIEFE

Zu sanft

Einer der größten Fehler von **POWER PLAY** ist, daß Kritik zu milde ausgesprochen wird. Wenn ein Programm unverschämte schlecht ist, dann ist es Eure Pflicht, es von allen Seiten so auseinanderzunehmen, daß das entsprechende Softwarehaus sich hüten wird, noch mal ein solches Programm auf den Markt zu schleusen. Der zweite große Fehler ist die unterschiedliche Meinung von zwei Testern beim selben Spiel. Denn was soll sich denn der Leser denken, wenn zum Beispiel Martin "gut" und Heinrich "na ja" urteilt?

Fabian Miehle, Icking

Ich glaube, daß unsere Kommentare bei wirklich üblen Spielen bissig genug sind. Man muß ja nicht ganze Absätze lang wüste Beschimpfungen drucken. Das kostet nur Platz, den ich lieber für die Besprechung von guten Spielen verwende.

Es ist eigentlich ganz natürlich, daß zwei Tester mal ver-

schiedene Meinungen zu einem Spiel haben. Das Programm, das wirklich jedem Computerbesitzer gefällt, muß noch geschrieben werden. Ihr kennt ja allmählich den Geschmack der einzelnen Tester, doch wer trotzdem verwirrt wird, möge sich bei solchen Tests an der **POWER**-Wertung orientieren. Sie gibt die Meinung der ganzen Redaktion wieder.

hl

Nintendo-Groll

Meine Kritik geht an die Adresse von Nintendo. Mir als Nintendo-Freak tränen immer die Augen, wenn ihr mal wieder von einer amerikanischen Softwaremesse berichtet und zig brillante Nintendo-Spiele vorstellt (im Geiste reibt man sich schon die Hände und wärmt die Joypads an). Und dann kommt dieser vernichtende Satz "Ob und wann dieses Spiel nach Deutschland kommt, ist nicht bekannt".

Es ist doch wohl ganz klar ein Teufelskreis: Solange Nintendo nicht genügend Spiele nach Deutschland

bringt, werden nicht allzuviel Nintendo-Konsolen gekauft. Den Deutschen kann man ja wohl keinen Vorwurf machen, wenn sie statt des Nintendo-Systems einen Computer bevorzugen, für den es reichlich Stoff gibt. Oder liegt es an der deutschen "Kopier- und Crack-sucht", daß lieber Disketten/Kassetten-Maschinen benutzt werden? Ich würde dazu gerne mal die Meinung anderer Videospiele- und Computer-Besitzer hören.

Lothar Hausfeld, Löhne

Streng wissenschaftlich betrachtet ...

Dr. Bobo müßte sich eigentlich die Haare raufen: Daß beim Lagern von Antimaterie im Tank und bei deren Auslaufen nichts passiert, macht mir kaum etwas aus. Daß Starkillers Raumschiff mit 87 600 000 facher Lichtgeschwindigkeit fliegt, ist bei Science-fiction eigentlich normal. Aber daß Raumschiffe nach einem Triebwerksausfall langsamer werden, sollte eigentlich jenseits der Schriftsteller-Freiheiten liegen, denn das einzige Problem hier wäre das Abbremsen. Und wehe, jetzt sagt noch einer, daß man dazu ja Bremsfallschirme benutzen kann. Ansonsten

kommt man aber um ein Lob für Starkiller wieder einmal nicht herum.

Frank Fabian Hirsch, Ludwigsborg

Streng wissenschaftlich betrachtet gibt es eine völlig logische und einleuchtende Erklärung für dieses Phänomen. Starkillers Raumschiff ist mit einer Raum-Zeit-Turbohandbremse ausgestattet (Eigenentwicklung von Dr. Bobo). Jeder Physiklehrer wird gerne bestätigen, daß man einen solchen Apparat völlig problemlos selber basteln kann (Materialbedarf: ein Kilo Antimaterie aus der Apotheke, eine Tube Sekundenkleber und jede Menge Fantasie).

hl

Aus 1 mach 4

Ich bin dafür, in dem großen Raum, in dem normalerweise nur ein Bildschirmfoto abgedruckt ist, vier kleine Fotos zu bringen. Man kann sich so ein besseres Bild von Spielen machen, wenn mehrere Grafiken abgedruckt sind. Und zu klein sind die Bildschirmfotos dann auch nicht.

Wolfgang Röttger, Kiel

Danke für die kritische Anregung. Die Idee, Bildschirmfotos nur noch im Mini-Format zu veröffentlichen, hat uns nicht so recht begeistert. Bei vielen Spielen könnte man einige Details nicht mehr erkennen.

hl

HIGH

HALL OF FAME

SCORES

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automaten spielen veröffentlicht, die ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen picken wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne PO-KES oder Cheat-Modi zustan-

de gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zusage veröffentlichen können.

Schickt Eure High Scores an:
Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

mg

Allen Syndrome

Amiga: 137 000 von Jens Gebauer, Dortmund
C 64: 125 200 von Hans Müller, Freiburg
ST: 168 350 von Christian Spreitz, Herford
Sega: 214 800 von Alexander Gruber, München

Afterburner

Sega: 13 135 700 von Lothar Giesen, Aachen

Bionic Commando

C 64: 61 380 von Frank Tappe, Dülmen
Amiga: 66 602 von Marc Fontaine, Saarlouis

Combat School

C 64: 154 000 Christoph Stegmeier, Meitingen

Cybernoid

Amiga: 164 668 von Martin Gaksch,
POWER PLAY-Redaktion

Double Dragon

Automat: 112 560 von Heiko Rühling, Mainernen

Fantasy Zone II

Sega: 63 200 500 von Alexander Gruber, München

Great Giana Sisters

C 64: 104 670 von Christian Müller, Hockenheim

IO

C 64: 350 550 von Guido Frohn, Brühl

R.C. Pro-Am

Nintendo: 186 857 von Thomas Roßner, Münchenberg

Sven Faulhaber's Softwareversand

C 64	Kass.	Disk	AMIGA	Disk
28 - 34	34	34	34	34
35 - 40	40	40	40	40
41 - 46	46	46	46	46
47 - 52	52	52	52	52
53 - 58	58	58	58	58
59 - 64	64	64	64	64
65 - 70	70	70	70	70
71 - 76	76	76	76	76
77 - 82	82	82	82	82
83 - 88	88	88	88	88
89 - 94	94	94	94	94
95 - 100	100	100	100	100
101 - 106	106	106	106	106
107 - 112	112	112	112	112
113 - 118	118	118	118	118
119 - 124	124	124	124	124
125 - 130	130	130	130	130
131 - 136	136	136	136	136
137 - 142	142	142	142	142
143 - 148	148	148	148	148
149 - 154	154	154	154	154
155 - 160	160	160	160	160
161 - 166	166	166	166	166
167 - 172	172	172	172	172
173 - 178	178	178	178	178
179 - 184	184	184	184	184
185 - 190	190	190	190	190
191 - 196	196	196	196	196
197 - 202	202	202	202	202
203 - 208	208	208	208	208
209 - 214	214	214	214	214
215 - 220	220	220	220	220
221 - 226	226	226	226	226
227 - 232	232	232	232	232
233 - 238	238	238	238	238
239 - 244	244	244	244	244
245 - 250	250	250	250	250
251 - 256	256	256	256	256
257 - 262	262	262	262	262
263 - 268	268	268	268	268
269 - 274	274	274	274	274
275 - 280	280	280	280	280
281 - 286	286	286	286	286
287 - 292	292	292	292	292
293 - 298	298	298	298	298
299 - 304	304	304	304	304
305 - 310	310	310	310	310
311 - 316	316	316	316	316
317 - 322	322	322	322	322
323 - 328	328	328	328	328
329 - 334	334	334	334	334
335 - 340	340	340	340	340
341 - 346	346	346	346	346
347 - 352	352	352	352	352
353 - 358	358	358	358	358
359 - 364	364	364	364	364
365 - 370	370	370	370	370
371 - 376	376	376	376	376
377 - 382	382	382	382	382
383 - 388	388	388	388	388
389 - 394	394	394	394	394
395 - 400	400	400	400	400
401 - 406	406	406	406	406
407 - 412	412	412	412	412
413 - 418	418	418	418	418
419 - 424	424	424	424	424
425 - 430	430	430	430	430
431 - 436	436	436	436	436
437 - 442	442	442	442	442
443 - 448	448	448	448	448
449 - 454	454	454	454	454
455 - 460	460	460	460	460
461 - 466	466	466	466	466
467 - 472	472	472	472	472
473 - 478	478	478	478	478
479 - 484	484	484	484	484
485 - 490	490	490	490	490
491 - 496	496	496	496	496
497 - 502	502	502	502	502
503 - 508	508	508	508	508
509 - 514	514	514	514	514
515 - 520	520	520	520	520
521 - 526	526	526	526	526
527 - 532	532	532	532	532
533 - 538	538	538	538	538
539 - 544	544	544	544	544
545 - 550	550	550	550	550
551 - 556	556	556	556	556
557 - 562	562	562	562	562
563 - 568	568	568	568	568
569 - 574	574	574	574	574
575 - 580	580	580	580	580
581 - 586	586	586	586	586
587 - 592	592	592	592	592
593 - 598	598	598	598	598
599 - 604	604	604	604	604
605 - 610	610	610	610	610
611 - 616	616	616	616	616
617 - 622	622	622	622	622
623 - 628	628	628	628	628
629 - 634	634	634	634	634
635 - 640	640	640	640	640
641 - 646	646	646	646	646
647 - 652	652	652	652	652
653 - 658	658	658	658	658
659 - 664	664	664	664	664
665 - 670	670	670	670	670
671 - 676	676	676	676	676
677 - 682	682	682	682	682
683 - 688	688	688	688	688
689 - 694	694	694	694	694
695 - 700	700	700	700	700
701 - 706	706	706	706	706
707 - 712	712	712	712	712
713 - 718	718	718	718	718
719 - 724	724	724	724	724
725 - 730	730	730	730	730
731 - 736	736	736	736	736
737 - 742	742	742	742	742
743 - 748	748	748	748	748
749 - 754	754	754	754	754
755 - 760	760	760	760	760
761 - 766	766	766	766	766
767 - 772	772	772	772	772
773 - 778	778	778	778	778
779 - 784	784	784	784	784
785 - 790	790	790	790	790
791 - 796	796	796	796	796
797 - 802	802	802	802	802
803 - 808	808	808	808	808
809 - 814	814	814	814	814
815 - 820	820	820	820	820
821 - 826	826	826	826	826
827 - 832	832	832	832	832
833 - 838	838	838	838	838
839 - 844	844	844	844	844
845 - 850	850	850	850	850
851 - 856	856	856	856	856
857 - 862	862	862	862	862
863 - 868	868	868	868	868
869 - 874	874	874	874	874
875 - 880	880	880	880	880
881 - 886	886	886	886	886
887 - 892	892	892	892	892
893 - 898	898	898	898	898
899 - 904	904	904	904	904
905 - 910	910	910	910	910
911 - 916	916	916	916	916
917 - 922	922	922	922	922
923 - 928	928	928	928	928
929 - 934	934	934	934	934
935 - 940	940	940	940	940
941 - 946	946	946	946	946
947 - 952	952	952	952	952
953 - 958	958	958	958	958
959 - 964	964	964	964	964
965 - 970	970	970	970	970
971 - 976	976	976	976	976
977 - 982	982	982	982	982
983 - 988	988	988	988	988
989 - 994	994	994	994	994
995 - 1000	1000	1000	1000	1000

Schneider, Amstrad CPC Kass. Disk

VC 20

SF Soft, Abt. Z Mühlenweg 7 3401 Seulingen 24-h-Telefon

POWERSOFT

S. Aulich
D. Johnson

AMIGA ST IBM ATARI CPC SPECTRUM C16 C64

C 64 Captain Blood DM 39.-

AMIGA Elite DM 67.-

EMPIRE DM 67.-

Nachnahme 6,- Vorkasse 5,- ab 150,- frei/Ausland 3,-
Unbedingt GRATIS Info anfordern! System angeben!

POWERSOFT Versand
Täglich Neuheiten!!!
Wittenauer Str. 7 Tel. Mo-Sa von 11.00 - 18.00
1000 Berlin 26 030 402 2737

Hotline 030 402 5941

DELTA

Wir bieten an:
Ständig aktuelle
Soft- und Hardware zu
günstigen Preisen. Testen Sie uns!

	Atari ST	Amiga	C 64
Elite (dt.)	65,-	65,-	
S.O.F.T. (dt.)	59,90	59,90	
Heros of the Lands	65,-	65,-	
Chrono Quest (Explorer Timerun)	69,90	69,90	
STOS (ST-Gamemaker)	69,90	69,90	
Dungeon Master (dt.)	59,90	59,90	
Captain Blood	59,90	59,90	
Iron Lord	69,90	69,90	
Emanuelle	59,90	59,90	
Hogwarts	59,90	59,90	
Daley Thompsons			
Olympic Challenge	59,90	59,90	39,90
Powerdrome	59,90	59,90	
PC Engine (Spielkonsole)		479,90	
Nintendo		279,90	

Wir führen für sämtliche Spielkonsole Soft- und dazugehörige Hardware

Wir führen Software für folgende Systeme: Atari ST, Amiga, Commodore 64/128K, CPC, Joyce, ZX Spectrum 48/128K, Nintendo, SEGA, PC Engine

Alle angegebenen Artikel Lagerware! 6,- DM Porto + Verpackung (Inland)

Pre-liste auf Anfrage bei:
DELTA Soft, Schönwalder Str. 55
1000 Berlin 20

Hotline I: 030/362063
Hotline II: 030/3617686

Auch samstags bis 18.00 Uhr!

Bitte schreiben Sie Ihre Angebote in Wunschbuchstaben

Joysoft

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

1986/87/88 - DEUTSCHLANDS BELIEBSTES SOFTWAREHAUS MIT DEM BESTEN SERVICE UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

**24 Std Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung**

MICROPROSE SOCCER

C64 DISK 49.90

RED STORM RISING

C64 DISK 49.90

ATARI ST

CHRONOQUEST	79.90
DESOLATOR	49.90
F.O.T.T.	74.90
F.O.T.T. DISCH	84.90
FISH	64.90
GARY LINKER'S SUPERKILLS	29.90
HOGWARTS	89.90
HOTBALL	64.90
INT. KARATE PLUS	69.90
IRON LORD	64.90
JEANNE D'ARC	64.90
OVERLORD	49.90
P. RATES	69.90
POOLS OF RADIANCE	64.90
POWERDROME	69.90
QUESTOR II	64.90
S.O.C. (ACTIVISION)	69.90
SOLDBALL	54.90
SOLDIER OF LIGHTS	49.90
THUNDERBLADE	54.90
TRAD (Shang Barbarian Defender)	79.90
WINDOW WIZARD	54.90
ELITE DISCHENGL	74.90/84.90

AFTERBURNER*

C64 CAS. 34.90 DISK 44.90

ATARI ST 59.90

AMIGA 74.90

IBM 74.90

AMIGA

BOTUM	59.90
CHRONOQUEST	79.90
DT. OLYMPIC CHALLENGE	64.90
F.O.T.T.	74.90
F.O.T.T. DISCH	84.90
FISH	64.90
FOOTBALL DIRECTOR II	64.90
HEROS OF THE LANDS	64.90
HOGWARTS	89.90
HOTBALL	64.90
JEANNE D'ARC	64.90
LANCELOT	54.90
NEBULUS	49.90
OUTRIN	69.90
PACMANA	54.90
POOLS OF RADIANCE	64.90
REACH FOR THE STARS	64.90
ROCKET RANGER	74.90
SOLDBALL	54.90
SORCERY PLUS	64.90
T. TRACQUET	109.90
TRAD (Shang Barbarian Defender)	79.90
TRIAL FULBRIGHT II	74.90
THUNDERBLADE	69.90
ELITE DISCHENGL	74.90/84.90

STARKILLER

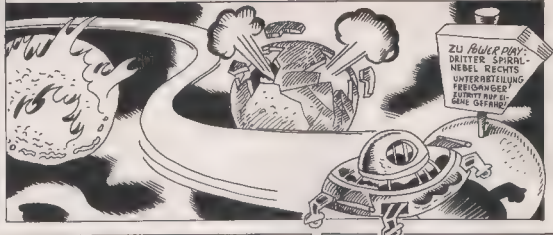
DIE GEISSEL DER GALAXIS

10. FOLGE BIOCHIPS

STARKILLER IST MIT DEM TENTAKEL IN SEINER CREW GEFAHRLICHER DENN JE!

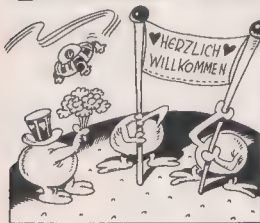


S MIT DER LETZTEN FOLGE SIND MEHRERE MONATE VERGANGEN. STARKILLER ZOG PLÜNDERND UND EROBERND DURCH DIE GALAXIS...

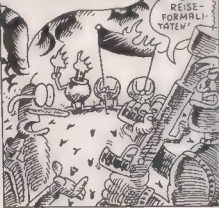


ZU AUER PAV:
DREITER SPIRAL-
NEBEL RECHTS
UNTERABTEILUNG
FREISCHWIMMER
EINTRITT AUF EI-
GENE GEFÄHRE!

B BEI DEN BEGEGNUNGEN MIT VERSCHIEDENEN VOLKERN.



ABER SIE HABEN UNS DOCH NUR AUF IHREM PLANETEN WILLKOMMEN GEWISSEN!



...KAM ES ZU KEINEN NENNENSWERTEN KOMPLIKATIONEN.



D DER ERFOLG HAT ZWAR AUCH SEINE NACHTEILE...



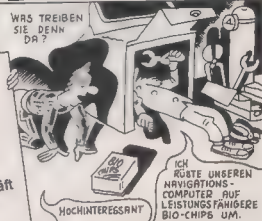
DR. BOBO!
KÖNNEN SIE MIR
BEI DER STEDER-
ERKLÄRUNG HELFEN?
WO RECHNE ICH DIE AUSSER-
GEWÖHNLICHEN AUFWENDUNGEN
FÜR 17 SONNEN-
SYSTEME
AB?

...DOCH "STARKILLER"
WURDE "ENDLICH ZUM
SYNONYM FÜR
TERROR UND
SCHRECKEN."

starkiller

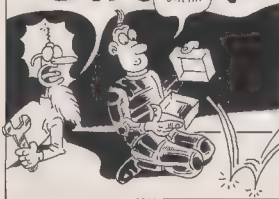
Schandtaten aller Art
Die Nr.1 im Eroberungsgeschäft
Hyperraum - Telefon
089 / 46130

D LETZT HAT DR. BOBO ENDLICH DIE FINANZIEL-
LEN MITTEL, UM DEN BORDCOMPUTER ZU VERBESSERN



ICH
HABTE UNGEREN
NAVIGATIONS-
COMPUTER AUF
LEISTUNGSFÄHIGERE
BIO-CHIPS UM.

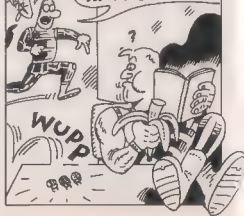
OBACHT!

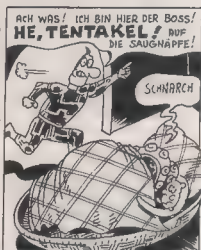
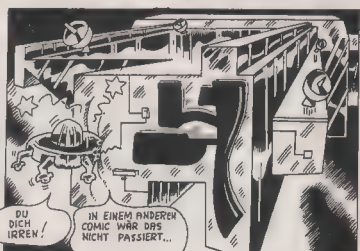
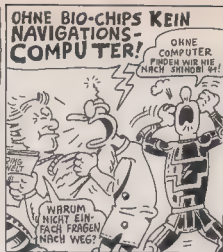
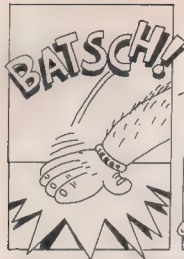


SPRING
HÜPE
WIPP



TRANTOR! HALT SIE AUF!





Bombuzal

Im Stil von "Boulder Dash" kommt ein Denkspiel, das im wahrsten Sinne des Wortes explosionsgeladen ist. Knobeln und zünden Sie mit?

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) * Imageworks

Grafik	60										
Sound	48										
Power-Wertung	78										



Durch Zünden einer einzelnen Bombe kann Bombuzal ein wahres Feuerwerk auslösen (Amiga)

Ein knubbeliges kleines Wesen namens Bombuzal wandert über Inseln aus quadratischen Platten. Sein Lebenszweck: Bomben zu zünden. Erst wenn auf seiner Inselgruppe alle Bomben explodiert sind, findet Bombuzal Ruhe.

Die Inseln bestehen aus vielen quadratischen Feldern. Manche Felder sind frei, auf anderen liegen Bomben drei verschiedener Typen. Eine kleine Bombe zerstört nur das Feld, auf dem sie liegt; eine mittlere alle direkt angrenzenden Felder und eine große noch ein paar Felder mehr. Da Bombuzal nach dem Zünden einer Bombe nur ein Feld weit fliehen kann, darf er sich nur an die kleinen wagen; die beiden anderen würden ihn sofort zerreißen.

Wie aber zündet man dann eine große Bombe? Da sich die

derum eine nebenan liegende große. So kann durch eine einzige Explosion eine ganze Hundertschaft von Folge-Explosionen ausgelöst werden. Ist alles gut überlegt, wird Bombuzal bei dem Bombenhagel kein Haar gekrümmt.

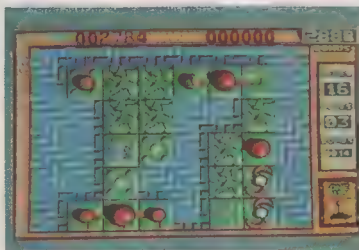
Was das richtige Zünden der Bomben erschwert, sind Felder, die unter Bombuzal zusammenbrechen. Sie können somit nur einmal benutzt werden. Wenn Sie nicht gewaltig aufpassen, landet er in einer Sackgasse und muß sich selbstmörderisch ins Wasser stürzen. Im Laufe des Spiels



"Bombuzal" ist ein Denkspiel, das ähnliche Effekte wie "Boulder Dash" und "Soko-Bar" auslösen sollte ("...nur noch einen Versuch, dann hör' ich ja auf..."). Das Spielprinzip ist recht intelligent, die Puzzles sind nicht zu knifflig und damit von jedermann lösbar.

Leider haben die Programmierer das Spiel etwas verwässert: Statt Logik pur list manchmal ein wenig Glück vom Himmel. Wohnen uns die Teleporter führen, kann man nur durch Ausprobieren herausfinden, und die in manchen Levels auftauchenden Störenfriede führen bei etwas Pech zu Situationen, die total unlosbar sind. Hinzu kommt die etwas unnütze grafische Aufmachung. Die 3D-Darstellung würde ich niemandem empfehlen, da man immer nur kleine Teile des Spielfelds sieht. Aber auch in der Vogelperspektive muß geschrollt werden, was bei großen Levels nicht für den nötigen Überblick sorgt. Noch dazu ist das Scrolling nicht einwandfrei. Weniger, sprich kleinere, abstraktere Grafik, wäre hier mehr gewollt.

Ein gutes Denkspiel mit kleinen Macken also, das bei den Umsetzungen auf andere Computer nichts von seinem Reiz verlieren sollte.



Das Spielfeld ist von oben viel übersichtlicher (Amiga)

Sprengkörper auch gegenseitig aktivieren können, löst Bombuzal eine Kettenreaktion aus. Eine kleine Bombe kann nämlich eine daneben liegende mittlere zünden und die wie-

gesellen sich noch weitere Gemeinheiten hinzu: Teleporter versetzen Bombuzal an andere Stellen der Insel; auf Eisflächen schliddert er solange hilflos umher, bis er wieder auf fe-

stem Boden landet; Tretminen befördern ihn ins Jenseits, Verschiebe-Bomben müssen erst an taktisch günstige Positionen gebracht werden, bevor die Explosion gestartet werden kann.

Wenn Bombuzal alle Bomben gezündet hat, werden Punkte abgerechnet. Für jede übriggebliebene Bodenfläche sowie für die verbliebene Zeit gibt es Zusatzpunkte. Dann geht es weiter zum nächsten Level.

Das Spiel "Bombuzal" läßt sich wahlweise in einer 3D-Ansicht oder aus der Vogelperspektive spielen. Wenn Sie eine Reihe von Levels geschafft haben, erhalten Sie ein Paßwort, um diese Levels zu überspringen. Zusätzlich dürfen Sie das Spiel jederzeit in dem Level beginnen, in dem Sie vorher ihr letztes Leben verloren haben. Eine High-Score-Liste fehlt nicht; sie wird sogar gespeichert. **bs**

Mars Saga

C 64 (Apple II, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

[illegible]

Im Jahre 2055 geht die Kolonisation des Planeten Mars munter voran. Drei Städte sind bereits errichtet und Minenarbeiter plündern die Bodenschätze des roten Pla-

neten. An der Errichtung der vierten Marsstadt namens Proscenium wird munter gearbeitet. Doch eines Tages reißt der Kontakt nach Proscenium plötzlich ab. Was ist gesche-



Orientierung machen. Die Marsstädte sind ziemlich groß und man verläuft sich rasch, wenn man zum Beispiel einen bestimmten Laden aufsuchen will.

Sehr gute Rollenspieler werden die Mars Saga relativ schnell enträtselt haben. Wer aber vor komplizierten Rollenspielen immer ein bißchen Bammel hatte und einen soliden Einstieg in dieses Genre sucht, dem sei Mars Saga empfohlen. Es bietet ein grundsätzliches Spielprinzip, das in eine interessante Science-fiction-Story eingebettet ist.

(The following information was obtained from the National Bureau of Economic Research's "Business Conditions Digest," dated May 1967.)

Amiga

Carrier Command dt.	68.90	Hostages	78.90
Starglider II dt.	72.90	Ports of Call dt.	78.90
F.O.F.T.	86.90	Interceptor	61.90
Elite	62.90	Cybermold	63.90
Katakis	54.90	Pool of Radiance	64.50
Dungeon Master dt.	a. A.	Heroes of the Lance	64.50
Menace	61.90	Fusion	64.50
Bionic Commandos	66.90	Off Shore Warrior	63.90

Atari ST

Carrier Command-dt.	68,90	Die Fugger	57,90
Stargilder II dt.	72,90	Hostages	78,90
F.O.F.T.	86,90	Kampf um die Krone	58,90
Elite	62,90	Lancelot	62,90
Chrono Quest	72,90	Cybernoid	63,90
Dungeon Master dt.	68,90	Barbanan II	a. A.
Pool of Radiance	64,50	Starry	53,90
Heroes of the Lance	64,50	Powerdrome	62,90

C 64

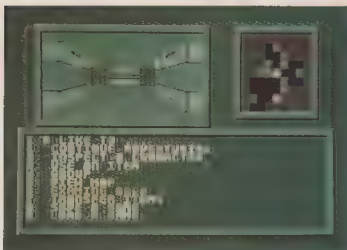
Ultima 5	58.90	Barbarian II	37.90
Red Storm Rising	48.90	Netherworld	39.90
Last Ninja II	48.90	Gold Silver Bronze	47.90
1 x 1 Off Road	43.90	Bionic Commandos	42.90
Zak Mac Kracken	55.90	Sinbad	39.90
Suprime Challenge	48.90	Giants	49.90
Pool of Radiance	54.90	Twohoon	38.50

»Brett- & Rollenspiele ohne Computer«

BRETTSPIELE Hexenmeister vom flammenden Berg 38,90 - Warlock 38,50 - Dungeonquest (Nachfolger zu Talisman) 64,50 - Lichtbringer 48,90 - Talisman 38,50 - Talisman The Adventure 21,50 - Talisman Dungeon 2 34,50 - Blood Bowl 2 64,50 - Chaos Marauders 2 44,50 - Chase 2 34,50 - R.A.S.P. E.L.E. Die Heiden des Schwarzen Auges 32,90 - Pendragon 44,90 - MERS Mittelmeer 58,90 - AD&D Regelbücher 45,90 - Auf Cithluis Spür 44,50 - Star Wars Regiebuch 44,50 - Sourcebook 43,90 - Traveller 35,50 - S+D 29,90 - Call of Cithluis 64,90 - Marvel Super Heroes 37,90 - D&A Professional 37,90 Weitere Titel auf Anfrage!

Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten
Auslandsbestellung nur gegen Vorkasse
Versandkosten Vorkasse + 3,- DM
Nachnahme + 5 50 DM
Liste gegen Freiumschlag

(06421) 481972
Playsoft
Inh. R. Elmshäuser
Telchweg 6
3550 Marburg 7



Auf dem Mars ist mächtig was los (C 64)

hen? Sie wollen es herausfinden, dann die Regierung hat für die Aufklärung dieses Rätsels eine fette Belohnung versprochen.

Der Weg zum Erfolg ist beim neuen Rollenspiel "Mars Saga" lang und dornig. Sie beginnen das Spiel in Primus, der ersten und ältesten Marsstadt. In verschiedenen Geschäften können Sie Gegenstände kaufen und verkaufen oder Aufträge annehmen, um so mehr Geld zu verdienen. Zu Beginn

des Spiels stehen Sie allein da, doch in Kneipen können Sie Ausschau nach weiteren Mitstreitern halten.

Kämpfe mit unfreundlich gesinnten Gesellen lassen sich nicht immer vermeiden. Sie haben die Wahl, ob Sie jedes Kommando für ein Gefecht selber geben wollen, oder ob Sie dem Computer die Steuerung ihrer Charaktere überlassen. Bis zu fünf Spielstände können jederzeit auf Diskette gespeichert werden.

Unser Public-Domain-Pool »Amiga«

Fish	1-145	TBAG	1-19	Casa Miga	1-21
RPD	1-113	Ruhr	1-11	Tiger	1- 8
Auge	1- 25	Kickstart	1-75	ES/PD	1-75
Tornados	1- 30	Panorama	1-84	Chiron	1-57
ACS	1u- 59	SAFE	1-21	RMS	1-25

Slideshows, DBW Render + Anleitung und vieles mehr.

Der Preis nach wie vor 3,50 DM!

Jetzt neu! Public Domain für MS-DOS!

Zur Zeit ca. 800 Disketten vorrätig! Es wird auf Markendisketten kopiert. Hier liegt der Einheitspreis bei 5.- DM pro Disk!

C.S.S.

Consulting-System-Software

Auf der Warte 46, 6367 Karben 1, Telefon 06039/5778

INTERNATIONAL

toh Elka Heldmüller

SOFTWARE
KÖLN[illegible]

Weitere Neuerscheinungen vorrätig. Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Postfach 830110, Heidenrichstr. 10, 5 Köln 80, Mo.-Fr. 14-19 Uhr. ☎ 0221/604493

GAMESWORLD

München · Nürnberg



anschlußfertig mit:
Netzteil, Kabel für Scartbuchse,
1 Joypad (Anschluß an Fernseher
oder Monitor mit Scart-Buchse)
für gesamt nur DM 499.-



Foto: Powerplay

Die Superspielkonsole ist endlich da!!!

Eine irre Graphik!!!

Ein super Sound!!!

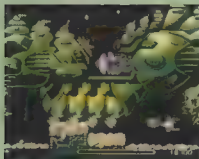


Foto: Powerplay

R - Type 1	DM 99.-
R - Type 2	DM 99.-
Drunken Master	DM 89.-
Gallaga '88	DM 99.-
Victory Run	DM 89.-
Wonderboy in Monsterland	DM 99.-
Shanghai	DM 89.-
Tale of a Monsterpath	DM 99.-
Chan and Chan	DM 89.-
Baseball	DM 89.-

Spielhallenatmosphäre zu Hause!



Foto: Powerplay

Vorankündigungen:

Dragon Spirit
World Court Tennis
Neuromancer
und noch weitere
15 Spiele in Kurze

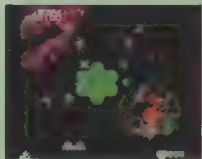


Foto: Powerplay

Puffy's SAGA



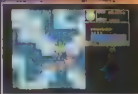
Das Szenario: Sie sind Puffy der mit seiner Freundin Puffyn in einer fremden Welt gelandeten ist.

Die Aufgabe: Suchen Sie Puffyn und verschwinden Sie von hier.

Das Problem: Der Ausweg aus dieser Welt ist reich an Rätseln, die erst gelöst werden müssen und gepickt mit Hindernissen, die es zu überwinden gilt.

Ausgesprochen: Eine knifflige Angelegenheit, die eine Menge Strategie und Geschicklichkeit erfordert.

Ein Arcade-Spiel mit Strategie-Elementen, das durch seine zwei Unwiderstehlichen Hauptfiguren noch attraktiver wird.



Screenplay: M. H.

Amelia
P. Am
Bran
ELECTRO
TEL: SLOUGH 07531 4648

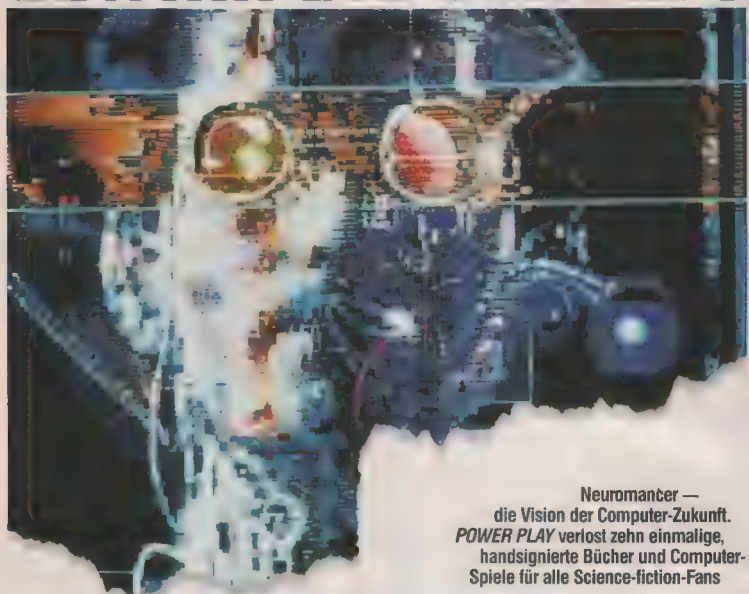
49 ST

MARKS SL3BY

07531



GEWINN DIE ZUKUNFT



**Neuromancer —
die Vision der Computer-Zukunft.
POWER PLAY verlost zehn einmalige,
handsignierte Bücher und Computer-
Spiele für alle Science-fiction-Fans**

Neuromancer gehört inzwischen zur Pflichtlektüre jedes Computer-Freaks. Der Roman um Computerhacker gehört zu den meistverkauften SF-Büchern. Wer das Buch noch nicht hat, sollte aber nicht gleich ins Buchgeschäft stürmen. **POWER PLAY** verlost in Zusammenarbeit mit Electronic Arts, Interplay und William Gibson zehn deutschsprachige Bücher "Neuromancer". Aber das ist nicht alles: Jedes Buch wird von Autor William Gibson signiert und damit zum unbezahlbaren Sammlerstück.

Und auch das ist uns noch nicht genug: Jedem Buch legen wir eine C 64-Disketten-Version vom Computerspiel "Neuromancer" bei. Auch das Spiel wird handsi-

1 Wie heißt die imaginäre, von Computern erzeugte Daten-Welt, in die sich in "Neuromancer" die Hacker des 21. Jahrhunderts versetzen? (erster Buchstabe)

2 Wie lautet der Nachname des Schriftstellers, der "Neuromancer" erdacht hat? (fünfter Buchstabe)

3 Was verlangt ein Computer oder eine Datenbank gewöhnlich, bevor es einen Benutzer per Telefon an die Daten ranläßt? (vierter Buchstabe)

4 Wie heißt der Film, in dem "Indiana Jones"-Darsteller Harri-

son Ford amoklaufende Roboter in Menschengestalt (sogenannte "Replikanten") jagt? (erster Buchstabe)

5 Wie heißt der Film, in dem ein Roboter-Polizist, halb Mensch, halb Maschine, ganz gründlich mit Gangstern aufräumt? (sechster Buchstabe)

6 In welcher japanischen Stadt spielt sich die Handlung von "Neuromancer" ab? (letzter Buchstabe)

Alle Buchstaben aneinandergereiht ergeben einen Begriff, der im Buch häufig auftaucht und mit Hackern zu tun hat.

gniert, in diesem Fall vom Programmerteam. Die Kombination Buch und Spiel ist ein unschlagbares Team.

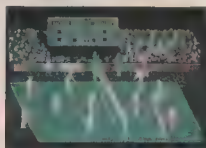
Um an diese einmaligen Preise heranzukommen, müßt ihr allerdings etwas tun. Wir haben sechs Fragen zusammengestellt, die im weitesten Sinne mit Neuromancer und seinem Umfeld zu tun haben. Wer alle Fragen beantwortet und das daraus resultierende Lösungswort bis zum 15. Februar an uns einschickt, nimmt an der Verlosung teil. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. **bs**

Redaktion **POWER PLAY**
Kennwort: Neuromancer
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Volleyball Simulator (Amiga)

Die 8-Bit-Versionen von "Volleyball Simulator" rissen uns nicht gerade zu Begeisterungstürmen hin. Auch die neue Amiga-Umsetzung sieht nicht gerade pokalträchtig aus. Sie wurde grafisch aufgemotzt und mit guten Soundeffekten versehen, doch spielerisch hat sich wenig geändert.

Der Computergegner spielt durchaus akzeptabel, doch die eigene Mannschaft hat den spielerischen Biß einer Scheibe Knäckebrot. Wenn man dem falschen Spieler zustellt, tut der so, als wäre kein Ball vorhanden — Einsatz ist nicht programmiert. Auch das Taktik-Menü kann da nicht viel retten. Alles in allem bleibt Volleyball Simulator kein Spiel, wegen dem ich einen Hechtbagger hinlegen würde. *al*



POWER-Wertung: 39
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) * Time Warp

Daley Thompson's Olympic Challenge (Amiga)

Und gleich noch ein Amiga-Sportspiel, das auf dem C 64 mehr Spaß macht. Die Umsetzung von "Daley Thompson" protzt zwar mit vielen digitalisierten Bildern, doch die dazugezeichnete Grafik ist schauerlich. Da wirkt die C 64-Version spielerisch und grafisch ausgereifter. Diese Umsetzung ist nur etwas für Amiga-Besitzer, die dringend ein Joystick-Rütleispiel suchen. Wer technische und taktische Feinheiten erwartet, wird von diesem etwas eintönigen Sportspiel enttäuscht sein. *hl*



POWER-Wertung: 52
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette),
49 bis 75 Mark (Diskette) * Ocean

GO WITH THE PRO

Clevere
Tele-Spieler schwören
drauf:
Competition Pro-Joystick.
Was sonst?!

Das Original gibt's
nur von

DM415

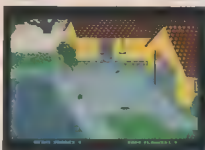
Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel, in Versand-
und Kaufhäusern.



Street Sports Basketball (Amiga)

Das ist nun wirklich nicht mehr feierlich: Da läßt sich Epyx mit der Amiga-Umsetzung des C 64-Sportspiels "Street Sports Basketball" ein Jahr Zeit und produziert dann eine solche Katastrophe. Angesichts dieser schlampigen Adaption kann man die C 64-Version nur neidisch bewundern.



POWER-Wertung: 23
Amiga (C 64, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) * Epyx

Amiga-Besitzer müssen sich Ruckel-Scrolling und furchtbar langsame Animation gefallen lassen, die den Spielwitz größtenteils killt. Mit solchen windigen Umsetzungen sollte sich kein Programmierer an die Öffentlichkeit trauen. *hl*

Die Reise zum Mittelpunkt der Erde (Amiga)

"Noch vor Juni, Abenteuerer, werden Sie den Mittelpunkt der Erde finden". Dieser markige Satz stammt aus dem Munde des Höhlenforschers Arne Saknussemm. Er allein wagte "Die Reise zum Mittelpunkt der Erde". Und da soll er auch bleiben. Das Programm ist nämlich eine ziemlich verunglückte Mischung aus einigen tollen Grafiken und weniger tollen Spielideen, die rasch für bodenlose Langeweile sorgen. Amiga-Besitzer ohne zweites Diskettenlaufwerk kommen außerdem in den zweifelhaften Genuß ständiger Diskettenwechsel:

sel: Zu Beginn des Spiels fallen ein paar Feisen von oben, denen man ausweicht. Dann kommt ein Diskettenwechsel. Man geht ein paar Schritte. Dann folgt ein Diskettenwechsel. Mammuts greifen an! Man weicht ihnen aus. Danach folgt — richtig — ein Diskettenwechsel! Spielerisch ist dazwischen nichts los, was Spaß machen würde.

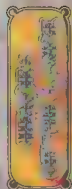
Die Grafik und die digitalisierten Sounds sind noch ganz nett. Doch insgesamt bleibt "Die Reise zum Mittelpunkt der Erde" ein düsteres Stück Software, das bei mir eher die Reise zum Mittelpunkt des Papierkorbs antritt. Am ehesten noch ein Fall für Einsteiger, da die Anleitung und alle Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt wurden. *al*



POWER-Wertung: 22
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) * Chip Software

Where Time stood still (ST)

Auf 8-Bit-Computern sind 3D-Action-Adventures schon fast ausgestorben. Jetzt feiert dieses Genre mit "Where Time stood still" auf dem Atari ST eine Art Wiedergeburt. Man nehme ein Flugzeug aus den späten dreißiger Jahren und besetze es mit typischen Klischee-Figuren: der dummen Blondine, dem tapferen Pilot, dem skrupellosen Geschäftsmann und dem liebenswürdigen Jüngling. Dann lasse man den Flieger über einem Himalaya-Tal abstürzen, das so sehr von der Zivilisation abgeschieden ist, daß hier noch finstere Saurier hausen. Als Aufgabe stelle man sich die berechtigte Frage "Wie komme ich hier nur wieder raus?".



Advanced
Dungeons & Dragons



Advanced Dungeons & Dragons

COMPUTER PRODUCT

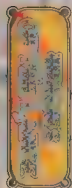


THE HEROES
OF THE
LANCE

A DRAGONLANCE™ ACTION GAME



Advanced
Dungeons & Dragons



Advanced
Dungeons & Dragons



Vertrieb: Rushware, 2044 Kienast 2, M. Vertriebs: micro-männchen, Distribution in Österreich: Karasoft, in der Schweiz: Thali AG

Die atmosphärische Schwarzweiß-Grafik macht einen guten Eindruck, aber ansonsten ist bei "Where Time stood still" nicht viel los. Die Raterie, welcher Gegenstand zu was gut sein kann, ist entweder kindisch einfach oder unlogisch. Dazu kommt eine recht träge Steuerung. Als Bonus hat man alle Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt, drückt aber zusätzlich alle Texte im Handbuch, was natürlich einiges vom Spielspaß nimmt. Fazit: Auch auf 16-Bit nichts Neues. *bs*



POWER-Wertung: 53
Atari ST (Spectrum)
35 Mark (Kassette),
69 Mark (Diskette) ★ Ocean

Action Service (ST)

Wer das zweifelhafte Vergnügen "Bundeswehr" noch vor sich hat, der bekommt mit "Action Service" einen ersten Einblick, wie's dort zugeht. Sie sind in einem Trainingscamp, wo Elite-Truppen ausgebildet werden. Ihr Training besteht aus drei Übungen (Hindernislauf, Waffenbau und Nahkampf). Ein Videorecorder, der Ihre Bemühungen aufzeichnet, soll für einen zusätzlichen Motivationsschub sorgen. Schließlich erlaubt das Construction-Set, eigene Parcours aufzubauen.

Action Service ist ein mäßiges Spiel, das technisch viel zu wünschen übrig läßt. Obwohl nur knapp ein Drittel des Bildschirms scrollt (horizontal), rückt und zuckt es an allen Ecken und Enden. Der ohnehin äußerst zähe Spielablauf beschränkt sich auf Laufen, Springen, Krabbeln, Schießen und Ausweichen. Die Steuerung ist ziemlich nervig. *mg*



POWER-Wertung: 38
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 Mark (Diskette)
Infogrames/Cobra Soft

GO WITH THE PRO

Das Geheimnis
erfolgreicher
Spiele-Freaks:
Competition Pro-Joystick.
Was sonst?!

Das Original gibt's
nur von

DYNAMIC

Marketing GmbH, Hamburg
Im Fachhandel. In Versand-
und Kaufhäusern.



Sorcery + (ST)

Ein 8-Bit-Klassiker sucht in leicht aufgepeppelter Form nun den Atari ST heim: "Sorcery +" ist ein ödes Action-Adventure, das sich auf Herumfliegen und Einsammeln sowie Ablegen von Gegenständen beschränkt. Kombinationsgabe ist so gut wie gar nicht gefragt. Man muß nur aufpassen, daß man von den zwei bis drei Gegnern, die immer auf dem Bildschirm herum-schwirren, nicht berührt wird. Das Spielprinzip wirkt mittlerweile ziemlich angestaubt. *mg*



POWER-Wertung: 43
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) ★ Virgin

Elemental (ST)

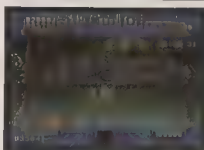
Rechtzeitig zu den langen Winterabenden gibt es eine neue Geschicklichkeits-Grübelelei für den ST. "Elemental" bietet 32 Levels, die jeweils so groß wie der Bildschirm sind. Gescrollt wird nicht. Sie steuern ein kleines rundes Ding, das auf der Flucht vor nicht identifizierbaren Lebewesen ist, die ihm auf Schritt und Tritt folgen. Ihre Aufgabe ist es nun, mit der Spielfigur bestimmte Felder zu berühren. Es erscheint dann woanders ein Gegenstand, den man zunächst aufammelt und später wieder ablegt. Berührt ein Feind dieses Objekt, verwandelt es sich in eine Pille, die Sie wiederum aufnehmen und auf ein anderes Feld bringen müssen. Dummerweise bewegen sich Ihre Feinde genauso schnell wie Sie selber und laufen schnurstracks auf Ihre Spielfigur zu. Entzwischen kann man den Jungs kaum.

Elemental basiert zwar auf einer ganz netten Spielidee, ist aber eindeutig zu schwierig. Das führt dazu, daß schon nach kurzer Spielzeit Frust aufkommt und man die Diskette am liebsten dem Hund zum Knabbern geben würde. Erwähnenswert sind die glasklaren Digl-Soundeffekte, die sehr gut klingen. Die Grafik ist dagegen eher schlicht. *mg*

POWER-Wertung: 43
Atari ST
69 Mark (Diskette) ★ Lankhor

Terrorpods (C 64)

Auf der Packung steht ganz groß: "Die 8-Bit-Version, von der man sagte, daß man sie nicht programmieren könne". Stimmt genau, denn die C 64-Umsetzung von "Terrorpods" hat mit dem 16-Bit-Vorbild nicht mehr viel zu tun. Sie ist ein lasches Actionspiel, das mit dem packenden Strategiespiel auf ST und Amiga nur noch den Namen gemeinsam hat. Oder anders ausgedrückt: Die Grafik hat man übernommen, die Spielidee aber total umgekrempelt. Anstelle von Taktieren, Handeln und Nachdenken fährt man jetzt nur noch öde in der Gegend rum, tankt hin und wieder auf und schließt mit Raketen auf die bösen Terrorpods. Gäh! Hier haben sich die Programmierer wirklich nicht mit Ruhm bekleckert. *bs*



POWER-Wertung: 32
C 64 (Amiga, Atari ST, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette)
Melbourne House/Psygnosis

Professional Skateboard Simulator (C 64)

Eine Simulation ist das nun wirklich nicht, aber trotzdem ein tolles Geschicklichkeitsspiel. Zweimal acht Strecken, jeweils eine in 3D und eine aus der Vogelperspektive, fordern die Geschicklichkeit aller Joystick-Schwinger. Auf den Strecken muß man abwechselnd Fahren einsammeln oder durch Tore fahren. Dabei wird fließend in alle Richtungen gescrollt. Die Grafik ist überdurchschnittlich, die Musik sehr fetzig und der Schwierigkeitsgrad sehr hoch. Auch wenn sich von Strecke zu Strecke wenig ändert, bereut man doch keinen Pfennig, den man für dieses schweinvolle Billigspiel ausgegeben hat. **bs**



POWER-Wertung: 68
C 64 (Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Code Masters

Professional Ski Simulator (C 64)

Und noch ein Simulator, der keiner ist. Mit Mini-Sprites rutscht man eine 3D-Strecke herunter, die zeichnerisch gut getroffen ist. Der Sound ist in Ordnung, spielerisch tut sich hier aber wenig. Am meisten Spaß macht der "Professional Ski Simulator", wenn zwei Spieler gleichzeitig die Piste plätten. Kein Programm, das man unbedingt haben muß, aber für wenig Geld ein ganz nettes Spiel. **bs**



POWER-Wertung: 37
C 64 (CPC, Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Code Masters

Pulse Warrior (C 64)

Bei Billigspielen wird man meistens nicht gerade mit originellen Spielideen



POWER-Wertung: 64
C 64 (Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Mastertronic

verwöhnt. Bei "Pulse Warrior" sieht das erfreulicherweise anders aus: Mit einem kleinen beweglichen Spiegel muß man Laserstrahlen ablenken, so daß sie in Verstärker laufen und schließlich als gebündelte Laserpower ein fieses Alien erlegen. Dabei sollte man vorsichtig sein, daß man keine Patrouillen-Aliens berührt oder zuviele Strahlen reflektiert. Beides führt zu einer ungemütlichen Explosion. 64 Sektoren sind zu räumen, bevor man seine Aufgabe als beendet ansehen kann.

Mit leicht abstrakter, aber schön anzusehender Grafik und einer guten Steuerung macht "Pulse Warrior" eine Zeitlang Spaß, wenn auch langfristig nicht allzuviel los ist. Das Spiel ist nicht sehr schwer und deshalb auch für Einsteiger geeignet. **bs**

Advanced Pinball Simulator (CPC)

Code Masters bringt ein weiteres Kapitel aus der allseits beliebten "Simulator"-Serie. Diesmal wird ein waschechter Flipper verhackstückt. Simuliert wird jedoch nicht übermäßig gut: Der Ball hopst etwas flöber über den Bildschirm. Auch die Maße



POWER-Wertung: 39
CPC (C 64, Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Code Masters

sind merkwürdig. Er ist übermäßig breit und würde wohl den Platz von drei Flippern brauchen. Grafik und Sound sind anständig, aber auf Dauer macht das Geflüppere matt. Nett sind der Zwei-Spieler-Modus und die völlig überflüssige, aber unterhaltsame Hintergrund-Story. Man sollte gut abwägen, ob man lieber in der Kneipe nebenan 15mal "richtig" flippert, oder sich diesen Simulator kauft. **al**

Rockford (CPC)

Auch wenn's billig ist: laßt die Finger davon. Die Grafik der CPC-Version von "Rockford" ist fuzziig, die Sounds schlabbig und die Spielbarkeit läßt selbst alte "Boulder Dash"-Fans erschauern.

Den Vogel schließt das hypermiese Scrolling ab. Meistens rauscht die Spielfigur über den Rand hinaus, während sich der Bildschirm ein paar Pixel weguckt. Während dieser Zeit fällt die Spielfigur mit Sicherheit einem Stein zum Opfer. "Rockford" gerät dadurch in den Dunstkreis schlimmster Unspielbarkeit. **al**

POWER-Wertung: 24
CPC (Amiga, Atari ST, Atari XL/XE, C 64, Spectrum)
15 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)
Mastertronic

Space Quest II (MS-DOS)

Bei der amerikanischen Softwarefirma Sierra gibt es anscheinend ein ehernes Gesetz: Alles, was hinten "Quest" heißt, bekommt mindestens einen Nachfolger. Nach diversen "King's Quest"-Teilen und noch vor "Police Quest II" wurde der Nachfolger zum Science-fiction-Abenteuer "Space Quest" veröffentlicht. In der zweiten Folge greift der galaktische Bösewicht Sludge Vohaul zu seiner übelsten Waffe: Er will die Welt mit Versicherungs-Vertretern überschwemmen. Der Spieler versucht, mit einer Mischung aus Steuer-Präzision und Köpfchen den Bösen in seine Schranken zu treiben. Das Abenteuer-spiel ist nett aufgemacht, und ist für erfahrene Abenteurer mit Englischkenntnissen ein gut verdaulicher Happen. Das Programm läuft unter CGA (scheußlich) und EGA (annehmbar). Neben drei Disketten findet man ein ein witziges Comicbuch in der Packung. **al**

POWER-Wertung: 69
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
69 bis 79 Mark (Diskette) ★ Sierra

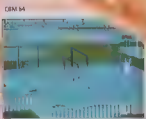
Apollo 18 (MS-DOS)

Hoppla ... hat da jemand den C 64-Emulator für MS-DOS-PCs entdeckt? Auf einem PC mit EGA-Karte sind Grafik und



POWER-Wertung: 43
MS-DOS (C 64)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade

SPRINGBOARD DIVING (KUNSTSPRINGEN)
Ein kühler Kopf, totale Konzentration, Timing auf Bruchteile von Sekunden und ein nicht geringes Maß an künstlerischem Talent bestimmen die Punktzahl bei dem Versuch, den Sprung so perfekt wie menschlich möglich auszuführen



UNIVEN PARALLEL BARS (STÜFEN-BARREN) - Balance, Kraft und künstlerisches Talent sind die unverlässlichen Faktoren, die diesen Wettkampf vielleicht zum anspruchsvollsten, ausdrucksvollsten und aufregendsten machen



HAMMER WERFEN
(HAMMERWERFEN) Eine spektakuläre Prüfung menschlicher Leistungsfähigkeit: Man fühlt, wie sich beim Schleudern des Hammers jeder Muskel anspannt. Dann, wenn die Plechkraft das Ruder übernimmt, gibt es den besten Moment zur Freigabe ganz genau zu. Menschen, die mit diesem ausserordentlichen Wurf die jeweiligen Meisterschaften erkämpfen



(HÜRDENLAUF) - Geschwindigkeit, Kraft, Rhythmus. Drei Voraussetzungen für einen Wettkampf, der zu den härtesten Laufdisziplinen gehört. Es gilt, schnell zu sein und seine Schritte exakt vorzuberechnen. Schon der kleinste Fehler genügt, und nicht nur die Medaille ist verloren, sondern das Rennen ist verloren.



In diesen Wettkämpfen findet der Ehrgeiz von Sportlern aus aller Herren Länder seinen Höhepunkt. Denn hier hat sich die Sportwelt der Welt versammelt, um die einmalige Gelegenheit wahrzunehmen, im Kampf um die begehrtesten Titel seit Menschengedenken gegeneinander anzutreten. Nun bietet Epyx, einer der bekanntesten Hersteller von Computer-Simulationsspielen, auch Ihnen die Chance, sich nach Disziplinen in der Welt zu messen. Disziplinen, in denen Mut und Können bis an die Grenzen der Belastbarkeit getrieben werden. Schnelligkeit und Geschwindigkeit sind hier gefragt. Absolute Präzision und Nerven aus Stahl sind unabdingbar. Kraft, Durchhaltevermögen, künstlerische Fähigkeiten sowie hervorragende Körperbeherrschung sind Voraussetzung. Und vor allem braucht man den Willen und die Entschlossenheit, zu siegen.

- Acht harte Wettkämpfe
- Eröffnungs- und Abschluszeremonien
- Mehrere Spieler gegeneinander oder einer gegen den Computer
- Einzigartige "Ich"-Perspektive, mit der man die eigene Leistung beurteilen kann

© 1985 Epyx Inc. Alle Rechte vorbehalten. Epyx ist ein eingetragtes Warenzeichen der Nummer 119270/15.



Hergestellt und vertrieben mit Genehmigung der Epyx Inc. von J. C. G. Ltd. unter 213 Hafford Way, Hafford, Nottingham NG16 1AT, England.

EPYX



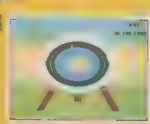
TM



IBM 64



IBM 64



ARCHERY (BOGENSCHIESSEN) Ein starker und ruhiger Arm und ein scharfes Auge sind für den Erfolg in diesem Wettkampf, der im wesentlichen jahrhundertalte Techniken mit der Technologie des 20. Jahrhunderts verbindet, unabdingbar.



IBM 64

RINGS (RINGE)

Ein Turnwettkampf, der die Körperbeherrschung im anspruchsvollen Turngerät, das je entworfen wurde, auf die Probe stellt. Beweglichkeit, fließender Bewegungsablauf, statische Kraft und Kraft in der Bewegung machen das Ringturn zu einer einzigartigen Gymnastikübung für Männer. Hier werden die allerhöchsten Anforderungen gestellt.



IBM 64

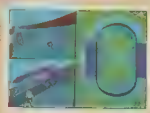


IBM 64

IBM 64



STABHOCHSPRUNG (STABHOCHSPRUNG) Ein Wettkampf, der sowohl Können als auch Mut erfordert! Das Beschleunigen auf der Anlaufbahn, das Aufsetzen des Stabs und der Schwung in die Höhe – alles auf Kraft und Technik kommt es an, wenn sich der Körper streckt in dem dramatischen Versuch, das fast Unmögliche zu vollbringen und die Stange nicht zu streifen.



IBM 64

VELODROME SPRINT CYCLING (VELODROM RADRENNEN)

Ein harter körperlicher und psychischer Kampf, in dem es auf die Fähigkeit, den Gegner zu überlisten und die Kraft, die Zielmarke vor ihm zu erreichen, in fast gleichem Maße ankommt.



"Die acht Disziplinen und die Präsentation machen einen sehr professionellen Eindruck. Für Freunde von Sportspielen ist Summer Edition ein kleines Muss! Die Steuerung ist ausgefeilt und anspruchsvoll, die Sportarten verlangen neben Geschick auch ein wenig taktisches Power Play."

Geipi

Verfügbar für:
IBM 64/128 • IBM Kompatibel

Bald Verfügbar:
Amiga • Atari ST • Schneider CPC • Spectrum 48/128K, +2, +3

Vertrieb: Rushware, 4044 Kaarst 2 Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution: Österreich: Karasoft, in der Schweiz: Thal AG

Erfolgreiche Softwarehäuser erkennt man meist daran, daß sie sehr viele Spiele auf den Markt bringen, Spielhallen-Automaten umsetzen und auf Ausstellungen mit besonders großen Ständen protzen. Thalamus ist da ganz anders: In drei Jahren erschienen von dieser Firma nur sechs Spiele, keines davon hat was mit einem Automaten zu tun und auf Ausstellungen, wie beispielsweise der PC-Show in London, begnügt man sich mit wenigen Quadratmetern.

Trotzdem hat Thalamus unter Spiele-Freaks einen guten Ruf. "Delta" und "Quedex" standen vor knapp zwei Jahren ganz oben auf der Beliebtheits-Skala, heute sorgen "Hawkeye" und "Armalyte" für viel Wir-

Paul Cooper, ehemals bei "Electric Dreams" und "Micro-pool", und regelte über ein Jahr lang ganz alleine die Geschäfte von Thalamus

In dieser Zeit kam Thalamus auch mit einem einzigen Programmierer aus: dem Finnen Stavros Fasoulas. Stavros hatte ein Actionspiel namens "Sanxion" geschrieben und sich im Sommer 1986 an die Redakteure von Newsfield gewandt, damit diese ihm bei der Wahl eines Softwarehauses helfen könnten — genau an dem Tag, an dem man bei Newsfield die Gründung von Thalamus beschlossen hatte. Stavros vertraute auf das Know-how der Newsfield-Leute und nahm deren Angebot gleich an. Nach "Sanxion" kamen "Delta" und "Quedex", die Stavros ebenfalls im Alleingang programmierte.

stieß Paul auf die "Boys Without Brains", die gerade mit "Hawkeye" begonnen hatten.

Paul kam mit dem Chef von Cyberdyne Systems, John Harries, so gut aus, daß er ihn als Technischen Leiter von Thalamus einstellte. John wechselte Anfang 1988 zu Thalamus, als er das Grundgerüst für Armalyte beendet hatte (Scrolling, Sprite-Routinen etc.), so daß sich der Rest des Teams auf das eigentliche Spiel stürzen konnte. John ist stolz auf seine Routinen: "Armalyte verwaltet bis zu 160 Schüsse gleichzeitig, komplett mit Kollisionsabfrage. Das gab es bisher noch nie."

Das jüngste Mitglied des Thalamus-Trios ist Rob Stevens, genannt der "Axt-Schwinger", weil er vorher für Palace "Barbarian II" programmiert hatte. Er arbeitet ge-

"The Search for Sharla" (Amiga, ST) wird Thalamus erstes Grafik-Adventure. "Bamboo" (C 64, Amiga, ST) ist das neue Spiel von den Boys without Brains. "Xendrome" (Amiga, ST) wird ein Plattform-Actionspiel und "HEL" (C 64) soll ein "klassisches" Actionspiel nach Art von "Scramble" und "Nemesis" werden. Dazu kommen Umsetzungen der Titel "Sanxion", "Quedex", "Hunter's Moon", "Hawkeye" und "Armalyte" für Amiga, Atari ST und Spectrum.

Das Erfolgsrezept von Thalamus kann Paul Cooper in wenigen Worten zusammenfassen: "Weniger Produkte machen, dafür mehr Zeit lassen". So manches Spiel von Thalamus wurde mehrere Monate lang getestet und immer wieder leicht geändert, bis es endlich auf den Markt kam. In dieser langen Testphase wird das Programm auf hohen Spielspaß und ausgeglichenen Schwierigkeitsgrad getrimmt. Paul: "Es kann über ein Jahr dauern, bis eines unserer Spiele ganz fertig ist. Andere Softwarehäuser lassen sich einfach nicht soviel Zeit. Wir haben auch den Mut, etwas in den Papierkorb zu werfen, wenn wir nicht zufrieden sind."

Kann man sich so lange Entwicklungszeiten überhaupt finanziell leisten? Paul meint dazu: "So teuer ist das gar nicht. Wir zahlen den Programmierern weniger Vorschuß, geben ihnen aber eine hohe Gewinnbeteiligung. Unsere Programmierer haben also hohes Interesse, einen Hit abzuliefern, weil sie dann viel mehr verdienen. Es gibt Softwarefirmen, die den Programmierern sehr viel im voraus zahlen, egal, welche Qualität abgeliefert wird. Das sieht man dann am fertigen Produkt."

Paul schließt nicht aus, daß Thalamus eines Tages einen Spielautomaten umsetzen wird. "Bisher wurden Automaten-Lizenzen immer an den Meistbietenden vergeben; da blieb den Softwarefirmen nicht viel Geld übrig, um nachher die Programmierer zu finanzieren. Aber inzwischen sind einige Automaten-Firmen daran interessiert, daß die Qualität der Heimcomputer-Umsetzungen steigt. Das heißt, daß vielleicht schon bald der Preiskrieg um Automaten aufhört. Wir stehen schon mit einigen Herstellern in Verhandlungen. Konkretes wird man aber erst Ende 1989 sagen können."

bs

Das Thalamus-Trio

Falls Ihnen das Wort bekannt vorkommt: der "Thalamus" ist laut Duden

ein Teil des menschlichen Zwischenhirns — und gleichzeitig der Name eines Softwarehauses, das seit zwei Jahren tolle Actionspiele produziert.



Paul Cooper: "Wir lassen uns viele Monate Zeit, um jedes einzelne Spiel durchzutesten."



John Harries: "160 Schüsse gleichzeitig bei 'Armalyte' — das soll uns eine Nachschärfung sein."



Rob Stevens: "Nach 'Barbarian II' versuche ich mein Glück mit schneller 3D-Grafik für den C 64."

bel. Deswegen verschlug es Boris Schneider für einen Tag ins englische Aldermaston (liegt zwischen Oxford und London), wo er Thalamus auf die Finger sah und sich über die neuen Projekte informierte.

1986 wurde Thalamus vom englischen Zeitschriftenverlag Newsfield ("Zzap 64", "Games Machine") als unabhängige Softwarefirma gegründet. Gary Liddon und Andrew Wright leiteten die Firma einige Monate lang, um dann neue Wege zu gehen. Als neuer Chef kam

Paul suchte in der Zwischenzeit nach weiteren Programmierern, denn er wußte, daß Stavros kurz nach der Fertigstellung von Quedex für 15 Monate ausfallen würde: das finnische Militär zog ihn zum Wehrdienst ein. Dank Thalamus' gutem Ruf wurde Paul sehr schnell fündig. Der Engländer Martin Walker entwickelte für ihn "Hunter's Moon", ein englisches Programmiererteam namens "Cyberdyne" arbeitete an einem Actionspiel namens "Armalyte" und in Holland

rade an der ehrgeizigen Aufgabe, ein schnelles 3D-Spiel für den C 64 zu produzieren.

Inzwischen kann sich Thalamus über Programmierermangel nicht beklagen. John Harries: "Auf der PC-Show haben uns etwa hundert Programmierer angesprochen. Darunter war allerdings fast niemand, von dem wir glauben, daß er unseren Qualitäts-Ansprüchen genügt."

Dennoch werden nächstes Jahr mindestens vier neue Thalamus-Spiele erscheinen.

Action . . . Simulationen . . . Abenteuer . . .

**Großer
Electronic Arts
Wettbewerb:**
Okt./Nov. 1988
Fragen Sie Ihrem
Fachhändler

SKATE OR DIE.

Ein Spiel ohne Make! eine Animation weicher wie Seide, ein brillanter Takt und einfach genug, um sofort drauflos zu spielen. Ohne Zweifel eine hervorragende Sport-Simulation. ZZAP (Zzap Sizzler).

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER.

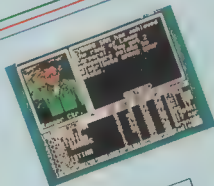
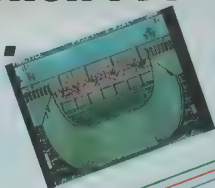
Die Vielseitigkeit und Abwechslung machen für mich den AFT zur Top-Simulation des Jahres. POWERPLAY 1/88

THE BARD'S TALE III.

Ein Ereignis, das von vielen Rollenspielfans schon sehnsüchtig herbeigefleht wurde! ASM 8 + 9/88

WASTELAND.

Wasteland ist ein Programm für Rollenspiel-Feinschmecker, das auch Adventure-Fans gefallen dürfte. POWERPLAY 6/88.



■ XTRAVAGANT!
● ORIGINALGETREU!
▲ UFREUGEND!

Sensation:

Japan-Adapter für Nintendo

Ausländische Module laufen normalerweise nicht auf deutschen Nintendo-Grundgeräten. Doch mit einem neuen Adapter kann man einen großen Teil der japanischen Cartridges verwenden.

Nintendo-Besitzer dürfen sich auf ein verspieltes Weihnachten freuen. Zwar erscheinen dieses Jahr wahrscheinlich keine deutschen Module mehr für das

Zudem muß man sich mit japanischen Anleitungen und manchmal sogar japanischen Texten auf dem Bildschirm abfinden. Alle in dieser **POWER PLAY** getesteten Nintendo-Mod-



Der Japan-Adapter und ein angestöpseltes japanisches Modul sind genau so groß wie ein "normales" deutsches Cartridge

Nintendo Entertainment System, dafür gibt einen Adapter, mit dem etliche japanische Nintendo-Module auf deutschen Grundgeräten laufen. Dummerweise treten bei manchen Spielen wie zum Beispiel "Salamander" NTSC-Probleme auf (einige Programme lassen sich gar nicht starten, bei anderen ist das Bild verzerrt).

dule laufen nur in Verbindung mit dem Adapter.

Die negative Überraschung ist der ziemlich hohe Preis von zirka 90 Mark. Der Adapter und dazu passende japanische Module werden vom Computershop/Gamesworld in München angeboten. Die importierten Japan-Module kosten jeweils zirka 100 Mark. **mg**

Japan-News

Unser Korrespondent Mike George hat die allerletzten Computer- und Videospiel-Neuheiten aus Japan zusammengetragen. Ob und wann die hier erwähnten Computer und Spiele in Deutschland veröffentlicht werden, weiß im Moment niemand.

— Vor kurzem wurde mit dem X68000 von Sharp ein neues Computer-System vorgestellt, das mit sagenhaften technischen Daten aufwartet. 65536 Farben, Stereo-FM-Sound und eine Auflösung von bis zu 1024 x 1024 Pixel sprechen für sich. In der Minimal-Ausstattung (also ohne Festplatte und Moni-

tor) kostet das Gerät mit eingebauter Textverarbeitung umgerechnet um die 2000 Mark. An Spielen sind bereits "Dragon Spirit", "Top Speed", "Salamander" und "Arkanoid 2" erhältlich. Unterschiede zu den Automaten-Vorbildern soll es keine geben.

— Noch vor Weihnachten kommt in Japan das neue Videospiel-System von Sega auf den Markt. Es heißt "16-Bit-Mega Drive" und sieht einem CD-Spieler verfilxt ähnlich. Für Prozessor-Power sorgen ein Z80 und ein 68000. Weiterhin bietet es 512 Farben, von denen bis zu 64 gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind. Die Auflösung beträgt 320 x

224 Pixel und bis zu 2048 Sprites können dargestellt werden. Laut japanischen Fachzeitschriften sind die Sound-Fähigkeiten der neuen Sega-Konsole überragend. An Spielen sind momentan "Super Thunderblade", "Space Harrier II" und "Altered Beast" erhältlich. Mit Hilfe eines Adapters laufen auch die Module für das Sega Master System. Die obligatorischen Joypads bieten diesmal sogar drei Feuerknöpfe. An Zusatz-Hardware wird es unter anderem ein 3 1/2-Zoll-Laufwerk geben.

— Im Frühjahr '89 stellt Nintendo seine neue Videospiel-Konsole vor. Alle Module für das alte Nintendo-System sollen darauf laufen. Als Prozessor dient der 65816, die 16-Bit-Version der 6502. Das Motto bei der Software lautet: Klasse statt Masse.

— Die japanische Firma Sunsoft hat von Sega die Rechte erworben, die Sega-Spielhallen-Hits für das Nintendo Entertainment System umzusetzen. "Alien Syndrome" und "Fantasy Zone" sind soeben erschienen.

— aktuelle japanische Videospiele-Charts:

1. Y's (Victor)
2. Dragon Ball (Bandai)
3. Famicom Wars (Nintendo)
4. High School Dodge Ball (Tecmo)
5. Soccer League Winners Cup (Data East)

— Das Sega Master System vertiert in Japan weiter an Bo-

Ein Joystick für alle Fälle

Sega-, Nintendo- und Computer-Freaks aufgepaßt. Der CWM-Versand in Vienenburg bietet mit dem Freedom Stick von Camerica einen Luxus-Joystick an, der dank mehrerer Stecker sowohl für das Sega- und Nintendo-Videospiel als auch für alle gängigen Computer geeignet ist. Doch damit nicht genug der Besonderheiten: Zudem arbeitet er auf Infrarot-Basis. Kabelgewirr gehört ab sofort der Vergangenheit an.

Vom Design und den Features her ähnelt der Joystick dem NES Advantage, den wir in der letzten Ausgabe vorgestellt haben. Neben dem Joystick, den beiden Feuerknöpfen und den Select- und Start-Tastern (speziell für Nintendo) wird außerdem Dauerfeuer und Spielumschaltung geboten (das Umstöpseln der Stecker entfällt somit). Mit dem Dauerfeuer waren wir allerdings nicht ganz zufrieden. Erstens ist es nicht stufenlos regelbar, und zweitens gibt es nur einen Schalter für beide Feuerknöpfe. Der Joystick arbeitet mit Mikroschaltern, ist allerdings ziemlich schwergängig. Um ihn in eine Richtung zu drücken, braucht es einen ordentlichen Kraftaufwand.

Insgesamt macht das Joystickboard keinen so robusten Eindruck wie der NES-Advantage.



Der "Freedom Stick" paßt sowohl an die Sega- und Nintendo-Konsolen als auch an alle gängigen Computer-Systeme

den. Zudem läßt die Qualität mancher neuen Spiele nach Meinung der Fachpresse zu wünschen übrig. "R-Type" für Sega (soll in Deutschland Anfang '89 erscheinen) schnitt im Test zum Beispiel ziemlich schlecht ab. **M. George/mg**

Wer sowohl das Sega- als auch das Nintendo-System zu Hause hat, schlägt mit diesem Joystick zwei Fliegen mit einer Klappe. Der Freedom Stick kostet zirka 120 Mark und ist damit etwa so teuer wie der NES-Advantage. **mg**

CAVEMAN UGH-LYMPICS™

Großer Electronic Arts Wettbewerb:
Oktober/November '88
Erkundigen Sie sich bei
Ihrem Fachhändler

„ELECTRONIC ARTS hat mit CAVEMAN UGH ...LYMPICS einen echten Schmunzel-Hit gelandet. Es ist auf dem besten Weg, sich einen Ehrenplatz in der Software-Geschichte zu sichern!“

Manfred Kleimann, ASM



Screen shots represent 264 disk version

Electronic Arts stellt Unterhaltungsssoftware für alle
Plattformen her.
Die Electronic Arts Produkte werden von RUSSWARE
vertrieben. MICROHANDLER, Schweiz, THAJ AG
Österreich, KARASOFT

ELCTRONIC ARTS

Captain Silver

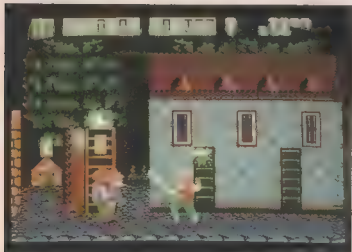
Sega Master System
89 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	48									
Sound	55									
Power-Wertung	41									

Freibeuter-Romantik, gesunde Seeluft und heiße Schwertduelle bietet Segas neues Actionspiel "Captain Silver". Es ist die Umsetzung des gleichnamigen Data East-Spielautomaten, der hierzulande allerdings kein großer Erfolg war. Sie steuern einen Nachwuchspiraten, der auf der

Degen putzen Sie diese Angreifer weg. Ab und zu liegt ein Extra wie "Bessere Sprungkraft" herum.

Sie sollten auch auf eine ordentliche Punktzahl achten, denn Spieler mit üppigem Score können sich in Läden feine Zusatzwaffen leisten. Besonders effektiv ist die modische



Müde Piraten bei der Hatz nach dem Schatz

Suche nach einem sagenhaften Schatz durch verschiedene Szenarios tippelt. Das Schätzchen wird allerdings vom Geist des verbliebenen Säbelrasslers Captain Silver bewacht.

Ölen Sie Ihren Degen und machen Sie sich auf den Weg. Der Weg zum Goldschatz ist gepflastert mit Monstern und Piraten, die sich mit Wonne auf Sie stürzen und Ihnen ein Leben klauen wollen. Durch einen gut gezielten Hieb mit dem

Kombination "Degen mit Feuerkraft", die jeden Gegner auch aus der Ferne umhaut. Den schußgewaltigen Degen gibt's gleich in mehreren Ausführungen.

Verlieren Sie alle Leben, müssen Sie wieder zu Beginn des ersten Levels anfangen. Der Schwierigkeitsgrad ist insgesamt nicht sehr hoch; Captain Silver eignet sich deshalb vor allem für weniger geübte Spieler. **h**



wird bei weitem nicht ausgereizt. Die wenigen positiven Seiten des Moduls: für Einsteiger hat es einen angemessenen Schwierigkeitsgrad und es gibt immerhin ein paar Extras. Die sind aber nicht sonderlich originell und können nicht viel retten.

Ich habe mich bei Captain Silver schon bald kräftig gelangweilt. Es ist eindeutig eines der schlechtesten Sega-Module und wird wohl nur bei finanzstarken Sammlern Gnade finden.

Lösungshilfen

**Computer-Programmservice
Frank Heidak**

Platzstr. 37 5000 Köln 1. Tel. 0221/243269

Komplettlösungen, Pläne, Tips & Tricks (auch Trainerpokes), individuelle Trainingsversionen auf Diskette und Übersetzungen von Anleitungen für alle Computer- und Videospiele.

zum Beispiel für die aktuellen Spiele der Saison

**The Bard's Tale III ★ Waste-
land ★ Zak McKracken ★
Ultima V ★ Pool of Radiance ★
Carrier Command ★ Emerald
Mine ★ Zelda II ★ Leisure Suit
Larry ★ 20000 Meilen unter
dem Meer ★**

Und so bekommen Sie die Lösungshilfe für Ihr Spiel:

Senden Sie uns den ausgefüllten Anforderungsabschnitt zu.

Ihre Wünsche können wir besonders schnell erfüllen, wenn Sie dabei folgende Hinweise berücksichtigen:

1. Bei Kompensationen und Plänen nennen Sie lediglich das Spiel und kreuzen d. eine gewünschte Lösungshilfe an
2. Bei Tips und Tricks geben Sie bitte zusätzlich die Problemlösung auf einem gesonderten Blatt an
3. Eine individuelle Trainerversion Ihres Spiels erhalten Sie, wenn Sie dem Schreiben Ihre Original-Spielkarte beifügen. Sie erhalten sie umgehend mit dem gewünschten Trainer zurück.
4. Eine Übersetzung Ihrer englischen Bedienungsanleitung ins Deutsche können wir anfertigen, wenn Sie die Anforderung Ihrer Original-Anleitung beifügen. Bitte beachten Sie: Verständnis d. Original: daß wir uns von dem Besitz eines Datums überzeugen müssen

Und das kostet eine Lösungshilfe:

Kompetitiven Pläne und Trainerketten kosten jeweils 15,- DM. Tips und Tricks (auch Trainerpokes) gibt es für jeweils 7,50 DM. Bei Übersetzungen von Bedienungsanleitungen führen wir gerne einen Gratis-Kostenvoranschlag durch.

Und das sind unsere Lieferungs- und Zahlungsbedingungen:

Be Vorkasse per Verrechnungsscheck
Bestellwert zuzüglich 2,50 DM Versandkosten
Be Lieferung per Nachnahme Bestellwert
zuzüglich 5,- DM Versand und Nachnahme

Ich möchte Ihr das Spiel

folgende Hilfe(n)

Komplettlösung
Plan/Pläne
Tips & Tricks
Trainerdiskette
Übersetzung der Anleitung

Auftraggeber

Name _____

Wohnort :

Environ Biol Fish (2015) 98:1111–1121

Strain
To also

Computer-Programmservice Frank Heidak,
Pfeilst. 37, 5000 Köln 1 Tel. 0221/243269

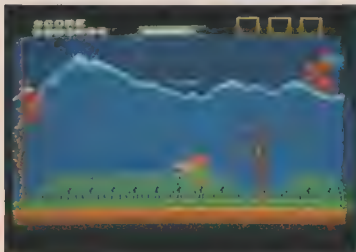
Lord of the Sword

Sega Master System
89 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega


Grafik	41					.					
Sound	31				.						
Power-Wertung	24			.							

Der überwältigende Erfolg von Action-Adventures wie "Zelda I & II" oder "Metroid" für das Nintendo-Vi-

deospiel hat auch bei Sega einiges bewirkt. Mit "Lord of the Sword" erscheint ein Programm, das auf den ersten



Mächtig wenig Spielwitz für mächtig viel Geld



Mit Action-Adventures steht Sega im Moment auf dem Kriegsfuß. Obwohl "Atzec Adventure" (siehe Test in der letzten Ausgabe) in Sachen Langweiligkeit kaum zu überbieten ist, hat es nun ernsthafte Konkurrenz aus dem eigenen Haus bekommen. Eintönig ist noch übertrieben, wenn man den Spielablauf von Lord of the Sword mit einem Wort beschreiben will. Ein Schwerthier, ein Schuß mit Pfeil und Bogen dort — das war's fast schon. Eigentlich verdient dieses Modul die Bezeichnung Action Adventure nicht, da man die Adventure-Elemente wirklich mit der Lupe suchen muß. Da der Action-Teil zudem recht öde ist, gibt es eigentlich keinen vernünftigen Grund, sich dieses Modul zu kaufen. Höchstens die Grafik ist ab und zu sehenswert.

Blick an die oben erwähnten Spiele erinnert. Ein wackerer Held (hier heißt er Landau) muß wieder einmal sein Königreich vor bösen Mächten beschützen. Wenn er drei Aufgaben erledigt, wird Landau zum König ernannt und kann in Frieden regieren.

Im Spiel laufen Sie entweder durch eine der zahlreichen Städte oder Sie kämpfen sich schwertschwingend zur nächsten voran. Netze Einwohner geben hier Tips, wo's denn langgeht. Wenn man ein Dorf verläßt, kann man meistens in zwei oder drei vorgegebene Richtungen laufen. Auf dem Weg zum nächsten Dorf wird fleißig gekämpft. Landau wehrt sich mit seinem Schwert oder

mit Pfeil und Bogen gegen die Angreifer. Weitere Waffen gibt's leider nicht. Sowohl in den Städten als auch während der Action-Szenen wird der Bildschirm horizontal gescrollt. Wenn Sie gerade durch einen Ort spazieren, kann man durch Druck auf die Pause-Taste eine Karte des Königreichs auf den Bildschirm zaubern.

Wird Landau von einem Gegner berührt, verliert er etwas Energie. Zum Glück kann sich der Held in manchen Städten ausruhen und neue Kräfte sammeln. Ein "Continue"-Modus erlaubt, daß Sie das Spiel bis zu zehnmal an der Stelle fortsetzen können, an der zuvor Endstation war.

ma

Kato & Ken

PC-Engine
89 Mark (Modul) ★ Hudson Soft

[illegible]

Kato & Ken erreicht zwar nicht die Klasse von "Super Mario Bros.", hat mich aber trotzdem einige Tage von regeltem Schlaf abgehalten. War das eine Freude, als ich endlich die erste Warzone entdeckt hatte. Noch heute, nach x Spielen, erlebe ich jedesmal neue Überraschungen. Kato & Ken sprüht nur so vor Spielwitz. Grafik und Sound sind solide und unterstützen das Bildschirm-Geschehen gut.

Piuspunkte sammelt Kato & Ken auch bei der Punktezahl. Je gewagter man spielt, desto mehr Bonuspunkte sind zu ergattern. Besonders gefährliche Sprung-Manöver (zum Beispiel von einem angreifenden Vogel auf den anderen zu hüpfen) lohnen sich immer. Das Einzige, was ich bei Kato & Ken vermisste, sind ein paar Extrawaffen

Wer mit den gängigsten Modulen für das Nintendo Entertainment System vertraut ist, wird beim Spielen von "Kato & Ken" erstaunt und erfreut zugleich mit den Augenbrauen zucken. Ähnlichkeiten mit Nintendos "Super Mario Bros." sind nicht

zu übersehen, wenn auch einige neue Ideen in Kato & Ken eingebaut wurden.

Auf der Jagd nach dem High-Score steuern Sie den Helden durch etliche Welten (vier haben wir bis jetzt gesehen), die in je vier Abschnitte unterteilt sind. Das Spielfeld



50 Punkte für diese niederträchtige Mücke

scrollt dabei von rechts nach links. Am Ende jeder Welt wartet schließlich ein Felsbrockenschleudernder Riese, der nur nach einigen gezielten Fußtritten den Weg frei gibt.


Überhaupt lohnt es sich, mit Fußritten (übrigens Ihre einzige sinnvolle Waffe) gegen Personen oder Gegenstände nicht zu geizen. Oft verborgen sich im Gebüsch, hinter Ziegelsteinen oder auf Bäumen, Geldstücke oder Fallobst (sogar eine "Warzone" ist schon gesichtet worden). Mit dem Obst

frischt man seinen Energievorrat auf, der nach jeder Kollision mit einem der vielen vorrückten Gegner oder einem anderen Hindernis etwas abnimmt. Um dies zu vermeiden, hüft man am besten über die Feinde hinweg oder man springt auf sie drauf. Dafür gibt's sogar Bonuspunkte. Wer genug Geld gesammelt hat, der darf sein Glück am einarmigen Banditen versuchen. Im Falle eines Gewinns winken Extraleben oder mehr Energie.

mc

World Court Tennis

PC-Engine
89 Mark (Modul) ★ Namcot

[illegible]

Ich habe beim Video-Spielen schon lange nicht mehr so herzlich gelacht, gefucht, gezittert, gehofft, gebangt und aufs Joypad gebissen und wie bei den unzähligen Partien Tennis. Heinrich und Ich liefern uns inzwischen Ballwechsel, bei denen selbst Ivan Lendl staunen würde. Die Idee mit den "echten" Tennis-Spielen zur Auswahl ist schlichtweg genial. Zumal sie sich wirklich an den menschlichen Vorbildern orientieren (Conners hält den Schläger in der linken Hand und Becker hechtet sich öfters als alle anderen am Netz) Ob auf Gras, Sand oder Hartplatz – diese Tennis-Simulation ist eine Wucht. Das Prachtstück ist die Steuerung: Für Anfänger schnell erlernbar und für Profis noch eine Herausforderung. Was dem Nintendo-Besitzer sein "Ice Hockey", ist dem PC-Engine-Freak dieses Tennis.

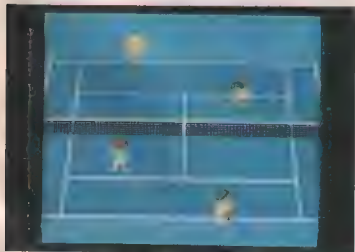
Für die PC-Engine gibt es in erster Linie geradlinige Actionspiele. Liebhaber von Sport-Simulationen kamen bislang etwas zu kurz. "World Court Tennis" schafft endlich Abhilfe. Die erste Tennis-Simulation für die PC-Engine hat einige interessante spielerische Neuheiten zu bieten.

Schon nach dem ersten Ballwechsel fällt das Scrolling in alle Richtungen auf. Der Platz ist nie komplett auf dem Bildschirm zu sehen. Zuvor sucht man sich einen der zwölf besten Herren oder eine der sechs besten Damen in der Welt als Computer-Gegner und als eigenen Spieler aus (jeder Tennis-Crack hat wie in Wirklichkeit andere Stärken und Schwächen).

Sowohl beim Aufschlag als auch im Spiel kann man den Ball exakt an die gewünschte

Stelle platzieren. Mit Hilfe der beiden Feuerknöpfe sind alle Schlagvarianten ausführbar. Ein gefühlvoller Stop, eine peitschende Vorhand cross übers Feld, ein kräftiger Schmetterball, ein gut getimter Return oder ein Lob sind schon nach kurzer Spielzeit kein Problem mehr. Wie präzise der Ball ins gegnerische Feld kommt (oder an der Netzkante hängenbleibt), hängt ausschließlich vom Timing beim Schlag und schnellen Reaktionen ab.

Wer den Fünf-Spieler-Adapter für die PC-Engine nicht hat, der kann nur im Einzel gegen den Computer antreten. Mit dem Adapter sind dann auch Partien gegen menschliche Gegner möglich (zu zweit gegeneinander oder Doppel-Matches). Im Doppel können sogar bis zu vier Personen gleichzeitig spielen. **ma**



Spiel, Satz und Sieg für diese fantastische Tennis-Simulation

spielbrett

Gamesware

**Besuchen Sie unsere Berliner
Spiele-Softwareabteilung:
Ku-damm 195.1/15. 8825915**

Seit nun mehr 5 Jahren können wir uns als einer der größten Versender auf dem Brett-Spiel-Sektor bezeichnen. Nach einer Programmierungserweiterung um das Thema „Spiele auf dem Computer“ wollen wir nun an eine neue Interessentenschicht herantreten. Da wir selber begeisterte Spiele-Fans sind, kennen wir alle Probleme, die aus einer reinen Anzeigenwerbung in Listenform entstehen. Man liest Hunderte von Titeln und hat, trotz vorhergehender Information durch Fachjournalisten keine Ahnung um was es bei dem Artikel geht. Jetzt wird es anders! Gegen DM 5,- in Briefmarken erhalten Sie völlig unverändert unsere Kataloge. Gegen DM 10,- erhalten Sie den Brettspielkatalog (Bitte geben Sie Ihr System mit an Atari ST, Amiga, C64/128 oder IBM und Kompatibel). Von nun an erhalten Sie automatisch die neuesten Infos über die neuesten Computerspiele frei Haus. Bei einer Bestellung der hier aufgeführten Artikel erhalten Sie den Katalog natürlich kostenlos zugeschiedt.



Off Shore Warrior		
IBM	0515	79,90
AST	1022	59,90
AMI	2034	79,90

C64	0285	49.95
AMI	0037	69.90

Jinks		
AST	1025	59,90
C64	1527	49,95
AMI	0327	59,90

Daley Thompson's Olympic Challenge		
IBM	0509	84,90
AST	1014	64,90
C64	1520	49,95
AMI	2019	64,90

Armageddon Man		
IBM	0286	69,90
AST	0075	69,90

Ultima 5	
IBM 0343	89,90
C64 0344	79,90

Bitte fügen Sie Ihrer Bestellung einen Euro-Scheck oder einen Überweisungsbeleg bei
Kto.474663-109 / Postgiro Bln.W.10010010

spielbrett - Versand
Postfach 610246
Körtestr.10
1000 Berlin 61
oder einfach per Telefon
Tel.: 030 / 6 93 39 3

Assault

Man nehme einen stahlharten Panzer, eine waffenstrotzende Plattform und eine Handvoll erlesener Gegner — fertig ist der neue Atari-Automat.

[illegible]

Im Weltraum schwebt eine massive Plattform. Das wäre an sich nichts Beunruhigendes, doch sie ist mit futuristischen Fahrzeugen, Panzern und Kanonen von bösen Buben bestückt. Da das nicht den allgemeinen Anti-Alien-Bestimmungen entspricht, wirft man eine Mark in den Automaten und beginnt, die Fremden gemächlich von der Plattform zu schießen.

Mit einem Panzer tuckert man übers Spielfeld, das von oben gezeigt wird. Das Territorium ist ziemlich groß, so dass man nur einen Teil zu sehen bekommt. Führt man den falschen Weg, zeigt ein Pfeil an, welchen Weg man einschlagen muß, um ans Ziel zu kommen. Von allen Seiten kommen Gegner angedüst, die den Panzer abschieseln wollen. Sie ballern wie die Irren und schicken Lenkraketen los, die gezielt Kurs auf Ihren Panzer nehmen. In höheren Leveln wird man außerdem aus der Luft bombardiert – diese Aliens haben einfach keinen Respekt.

Bei "Assault" fällt vor allem das außergewöhnliche Scrolling auf. Während man in herkömmlichen Ballerspielen sein Spritze über einen Hintergrund bewegt, steht in diesem Spiel der Panzer am unteren Rand still. Dafür rotiert der Hintergrund in jede Richtung mit — ein völlig neuer Effekt.

Gesteuert wird mit zwei Joysticks. Drückt man beide nach vorne oder nach hinten, so fährt man in die entsprechende Richtung. Zieht man einen der beiden Joysticks zur Seite, wird eine Kurve gefahren. Drückt man beide zur Seite, scrollt der Hintergrund und der ganze Panzer bricht seitlich aus.

Völlig abgedreht wird's, wenn man die Joysticks auseinanderzieht. Dann stellt sich der Panzer auf die Hinterbeine und ein Fadenkreuz erscheint. Wenn man jetzt Maß nimmt und feuert, bekommt man einen Superschuß, der beson-



Ding-Dong! Soeben wurde eine neue Periode der Automaten-spiele eingeläutet. Assault ist — schlicht gesagt — ein Hammer. Das Scrolling ist einmalig. Der Panzer rollt um die eigene Achse und der HINTERGRUND wird dabei in jede beliebige Richtung mit. Wer eine Heimcomputer-Umsetzung programmieren will, wird ganz schön ins Stöhnen kommen.

Die Profis von Atari haben lange am Spieledesign geknabbert. Der Automat ist gespickt mit Details, die das Spielen zum Erlebnis machen. Wenn man beispielsweise über Steine fährt, wird der Panzer langsamer und lässt sich schlechter steuern. Auch die Jump-Pads sind eine tolle Idee. Die Musik ist feinsten Funk und klingt wie Level 42 zu ihren besten Zeiten – ein wahres Fest.

ders viel Schaden anrichtet. Dieser Schuß braucht aber viel Zeit, in der man ein feines Ziel für die Angreifer bietet.

In jedem Level gibt es ein "Jump-Pad". Wenn man darauf fährt, wird man in die Höhe katapultiert und sieht die Welt eine Weile aus der Vogelperspektive. Man erkennt nicht nur den Aufbau der Welt und den Gegner, die sich darauf tummeln, sondern kann auch in Seelenruhe ein paar Geschosse los schicken, bis man wieder landet. Das Pad kann man dreimal benutzen und sich so eine Menge Ärger vom Hals schaffen. Hat der Panzer das letzte Hindernis überwunden, bekommt er Flügel und saust zur nächsten Plattform. Assault kann man nur alleine spielen. Wer sich für eine Profi hält, kann gleich mit dem sechsten Level anfangen.



Das Rundum-Scrolling kann Berge versetzen



Panzer-Power im Prachtgewand



Wieder ein Grund mehr, in nächster Zeit eine Spielhalle zu besuchen. Assault erinnert zwar auf den ersten Blick an das weniger berauschende "Vindicators", doch schon nach der ersten Panzer-Drehung schlägt es einem die Sprache: dieses Um-die-eigene-Achse-Scrolling ist einfach gi-

ganzlich. Atari macht's möglich. Ist man sich an die Steuerung gewöhnt (Vindicators-Spieler dürfen überhaupt keine Probleme haben), gelingen einem (manchmal) die tollsten Manöver. Anfänger sollten allerdings nicht den Fehler machen, gleich mit dem sechsten Level anzufangen, denn dort sind sie nach wenigen Sekunden Allenfutter. Da tun sich sogar gebübte Spieler schwer. Dazu kommt die fetzige Musik, die mich öfters zu sehr kühnen Angriffen auf die feindliche Übermacht verleitet hat — ich glaube, so etwas nennt man Spielrausch. Assault sollte jeder mal gespielt haben.

Hast Du das Zeug zum Spiele-Redakteur?



Begeistern Dich Computerspiele?



Machst Du gerne mal Überstunden?

Wenn Du diese vier Fragen ruhigen Gewissens mit einem lauten, donnernden »Ja!« beantworten kannst, dann bist Du vielleicht genau derjenige, den wir suchen! Zur Verstärkung unserer Spiele-Redaktion, die Power Play und Happy-Computer betreut, suchen wir einen jungen

Mann oder eine junge Frau, der/die bei uns als Redakteur arbeiten will.

Unser Wunschkandidat muß kein gelernter Journalist oder Diplom-Informatiker sein, sollte aber eine abgeschlossene Schulausbildung, gute Englischkenntnisse und eine flotte Schreibe haben. Außerdem kennt er sich gut mit Spielen und Computern im allgemeinen aus und ist volljährig. Doch Vorsicht, bei unserem Job wird nicht nur Tag und Nacht gespielt. Für das Artikelschreiben, Recherchieren und die Kontaktpflege muß man viel Zeit investieren.

Wir verlangen einiges, doch wir haben auch viel zu bieten: Nette, leicht verrückte Kollegen, eine sehr angenehme Arbeitsatmosphäre, einen gesicherten Arbeitsplatz bei einem großen Fachverlag und gute Sozialleistungen. Ein Joystick wird gestellt.

Schick' uns doch heute noch Deine Bewerbungsunterlagen. Ein tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, ein Bild und eine Artikel-Kostprobe sollten nicht fehlen. Hier unsere Anschrift:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Stellenanzeige
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Hast Du Spaß am Schreiben?

Traust Du Dich, mit diesen Leuten zu arbeiten?



Oft kopiert — nie erreicht. "Leaderboard" ist unbestritten die beste Golf-Simulation, die bis heute für Computer oder Videospiel-Systeme erschienen ist. Als das Programm 1986 zunächst für den C 64 erschien, waren Fachzeitschriften und Spiele-Freaks gleichermaßen begeistert. Die Programmierer Roger und Bruce Carver von Access Software lieferten mit Leaderboard ein Meisterwerk ab. Die Kombination aus realistischer Simulation und spannender Action ist den beiden Teufelskerlen auf Anhieb gelungen.

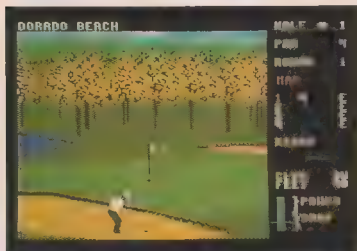
Bei Leaderboard können bis zu vier Golfer gleichzeitig antreten. Bevor man auf das erste Loch losgelassen wird, müssen noch einige Formalitäten erledigt werden. Zunächst tippt jeder Teilnehmer seinen Namen ein und wählt einen von drei Schwierigkeitsgraden. Je nach eigener Spielstärke entscheidet man sich für

Leaderboard

Sportspiel-Fans aufgepaßt: Eine Sammlung aller "Leaderboard"-Programme gibt es für viele Computer jetzt zum Sonderpreis.



Das nötige Zubehör für erfolgreiches Golfen wird mitgeliefert



Leaderboard: ein Sportspiel par excellence (C 64)

"Novice", "Amateur" oder "Professional". Während bei "Novice" der Wind keinen Einfluß auf die Flugbahn des Balles hat, spielt er bei "Amateur" und "Professional" eine mehr oder weniger starke Rolle.

Es gibt vier Kurse mit je 18 Bahnen. Wie viele Sie davon am Stück spielen wollen, hängt von Ihnen ab. Die Reihenfolge der Kurse dürfen Sie ebenfalls selber festlegen. Danach geht's endlich los. Mit 14 Schlägern im Gepäck wird Loch 1 in Angriff genommen.

Auf dem Bildschirm sieht man im Vordergrund den Golfer. Die Bahn wird in übersichtlicher, perspektivischer 3D-Grafik dargestellt. Der Bild-

schirmaufbau ist bei den 16-Bit-Versionen natürlich deutlich schneller als bei den 8-Bit-Varianten. Jedemal wenn ein Schlag ausgeführt wurde, errechnet das Programm erneut die Position des Balles und sieht, wie weit der Ball noch vom Loch entfernt ist.

Neben der tollen 3D-Grafik wurde Leaderboard vor allem durch die unkomplizierte aber präzise Steuerung berühmt. Mit einem Fadenkreuz markieren Sie, in welche Richtung der Ball fliegen soll. Je länger Sie anschließend den Feuerknopf



Flottes 3D, schöne Grafik und pfundweise Spielwitz (Amiga)

gedrückt halten, desto fester der Schlag. Auf dem "Amateur"- und "Professional"-Level kann man den Ball noch zusätzlich anschnellen.

Anfangs gab es Leaderboard nur für den C 64. Umsetzungen für Atari XL/XE, CPC und Spectrum wurden bald nachgereicht. Etwas später folgten verbesserte Versionen für Amiga und Atari ST. Hier bestehen die Golfplätze nicht nur aus Rasen und Gewässern, sondern es sind auch Bäume und Sandbunker vorhanden. Darauf mußten die C 64-, CPC- und Spectrum-Besitzer aber nicht lange verzichten. "Leaderboard Executive Edition" für die 8-Bit-Computer war bis

auf Grafik und Sound mit den 16-Bit-Versionen von Leaderboard identisch. Die Krönung war schließlich "World Class Leaderboard" für den C 64, das zusätzlich einen Bahneneditor bot.

Wer Leaderboard noch nicht hat, der kann sich dieses Prachtspiel zur Zeit für wenig Geld zulegen. Vor kurzem wurde eine Compilation für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum veröffentlicht, auf der alle Leaderboard-Programme enthalten sind, die für den jeweiligen Computer verkauft wurden. Für Amiga und Atari ST sind das Leaderboard und Leaderboard Tournament (vier neue Kurse). Für CPC und Spectrum gibt's zusätzlich noch Leaderboard Executive Edition. Die C 64-Besitzer bekommen am meisten für ihr Geld. World Class Leaderboard ist nämlich im Moment nur für diesen Computer erhältlich. Damit sich der Kauf auch für Personen lohnt, die

schon eine der zahlreichen Leaderboard-Versionen zu Hause haben, liegen in der Packung einige nützliche Extras. Die Auflistung der Maximal-Weiten der einzelnen Schläger erspart in Zukunft so manchen Fehlschlag. Auch das Falblatt mit den maßstabsgerechten Zeichnungen der Bahnen ist sehr hilfreich.

Jeder, der Sportspiele mag und noch kein Leaderboard-Programm hat, der sollte sich dieses Angebot nicht entgehen lassen. 39 Mark auf Kasette beziehungsweise 49 bis 79 Mark auf Diskette (je nach Computer-System) ist die Leaderboard-Zusammenstellung auf jeden Fall wert.

HITVERDÄCHTIG oder bereits Hits???

Der Hit ROGER RABBIT

C 64/128	DM 39,-
Amiga	DM 59,-
IBM + komp.	DM 59,-

Der Hit DSCHUNGBUCH

CPC	DM 42,-
Amiga/Atari ST	DM 59,-
IBM + komp.	DM 49,90

Der Hit D.T. OLYMPIC CHALLENGE

C 64/128	DM 39,50
Amiga/IBM + komp.	DM 62,50
Atari ST	DM 54,50

C 64/128

WARLOCK 39,90 / LEBEN UND STERBEN LASSEN 39,90 / OVERLANDER 37,- / FOOTBALL MANAGER II 37,50 / ACE II 31,90 / BIONIC COMMANDO 38,50 / SUMMER OLYMPIAD 38,50 / MICKEY MOUSE 38,50 / BARDS TALE III 49,90 / VINDICATOR 39,90 / FISTS'n THROTTLES 39,90 / F. B. BIG BOX 39,90 / TRIVIAL PURSUIT 49,90 / FERNANDEZ MUST DIE 34,- / CAPTAIN BLOOD 39,- / LANCELOT 37,50 / HAWKEYE 39,50 / SUPERSKILLS 39,- / NINETEEN 39,50 / MANIC MANSON 37,50 / NIGHT RAIDER 46,50 / SALAMANDER 35,50 / Unbedingt vorbeistellen: MICROPROSE SOCCER / RETURN OF JEDI

Amiga/Atari ST/PC

STARGLIDER II 69,90 / OVERLANDER 52,50 / CAPTAIN BLOOD 59,90 / FREEDOM 54,- / GARFIELD 67,- / TRIPLE POWER 54,- / EMANUELLE 53,- / LEBEN UND STERBEN LASSEN 53,- / WANTED 49,90 / SKY CHASE 54,- / IMP. MISSION II 49,50 / 20000 MEILEN u. d. MEER 59,- / NEBULUS 52,-

POWER-PLAY-Leser erhalten unseren SUPER-KATALOG mit Top-Videofilmen und Spitzen-Computerprogrammen **kostenlos** auf Anforderung ins Haus.

NEU: 24-Std.-Service. Auftragsannahme rund um die Uhr (bis Weihnachten).

PHOENIX für C 64 DM 95,- (D) für C 128 DM 95,- (D) MacroDat C 64/128 DM 38,- MacroText C 64/128 DM 38,-

Ihr SOFTWARE-VERSAND **WESP MAGIC LTD.** POSTFACH 1302, 7332 EISLINGEN-FILS, Tel. 0 7161/83381

TELEX

AMIGA aktuell Dieter Hieske

Ladenlokal Schillerstraße 36
6700 Ludwigshafen-Oggersheim · Telefon 0621/6731 05

Öffnungszeiten: Montag – Freitag 9.30 – 12.00 Uhr/14.00 – 18.00 Uhr, Samstag 9.00 – 13.00 Uhr.
Nutzen Sie außerhalb dieser Öffnungszeiten unseren Anruf-Bestellservice.

Über 4000 Disketten Public Domain Software ab Lager lieferbar.

SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE

Für AMIGA

Bermuda Docket 67,95 * Tracer 59,95 * Craps Academy 59,95 * Indian Mission 44,95 * Interceptor 67,95 * Zero Gravity 44,95 * Phantasm 44,95 * ZOOM 44,95 * Fire & Forget 67,95 * Ferrari Form 1 67,95 * Streetgang 44,95 * Giganoid 27,95 * World Darts 37,95 * Black Lamp 44,95 * Better Dead 1. Alien 55,95 * Ebonstar 59,95 * Bubble Ghost 48,95 * Arcade Classic 44,95 * Spirlworld 44,95 * Gunshot 50,95 * Mewilo 49,95 * Atron 5000 29,95 * Mindfighter 59,95 * Footmann 39,95 * In 80 Tg. u. d. Welt 44,95 * Armageddon Man 55,95 * Sargophaser 44,95 * Flight Path 737 19,95 * Return to Atlantis 59,95 * Screaming Wings 19,95 * Katagis 50,95 * Carrier Command 72,20 * Starglider II 72,20 * Corruption 67,95 * Battle Chess 67,95 * Academy 55,95 * Daley Thompson 72,20 * Legend of Sword 67,95 * Netherworld 55,95 * Space Quest II 55,95 * Thexder 44,95 * Virus 55,95 * Zynaps 55,95 * POW 67,95 * ChronoQuest 74,95 * Fusion 67,95 * Bionic Commando 67,95 * Foundation Waste 59,95 * Impossible Mission II 67,95 * Menace 67,95 * Offshore Warrior 67,95 * She Fox 44,95 * Skyfox II 67,95 * Tanglewood 49,95 * 4x4 Off Road Racing 50,95 * A.P. Mechanicus 43,95 * Autoduell 67,95 * Galdregons Domain 50,95 * California Games 67,95 * Elite 7 67,95 * Heroes of

Lance 2 67,95 * Hollywood Poker pro 50,95 * Jeanne d'Arc 50,95 * Nigel Mansell 7 67,95 * Outland 50,95 * Outrun 50,95 * Pool of Radiance 67,95 * Lancelot 59,95 *

SPIELE IBM-kompatible 5,25" und 3,5"

California Games 67,95 * Desert Rats 50,95 * Emprise 67,95 * Flight Simulator 3.0 124,95 * Skyfox 67,95 * Falcon F16 99,95 * Nightrider 59,95 * 3D Helicopter 64,95 * Elite 67,95 * Hanse 72,20 * Space Quest II 55,95 * UMS 72,20 *

Versand nur per Nachnahme + DM 8,— Porto + Verpackung-Selbstkosten/Vorauszahlung Porto + Verpackungskosten frei

Wir führen außerdem alle neuen Spiele für Amiga und IBM-Kompatible zu fairen Preisen.

Wir führen auch Werbeartikel von COMMODORE wie Jogginganzüge, T-Shirt, Sporttaschen, Regenschirme usw.

Wir wünschen allen Kunden und die es noch werden wollen, sowie unseren Lieferanten ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes neues Jahr 1989.

TELEX

Inserentenverzeichnis

Amiga Aktuell	85	Fantastic	37	Lax	39
Ariolasoft	41-48	Flashpoint	31	Magic Home	19
Bachler	39	Gauger	39	Mediencenter	39
Bornico	2/3, 7, 13	Gebauer S.	51	Playsoft	59
Christi's Software Shop	19	GoTo Datacenter	11	Powersoft	55
Computer S	11	Heidak	79	Rushware	21, 24/25, 62, 66, 70/71, 73, 77, 87
Computerservice	60	Hotstede	51	SF Soft	55
Computershop	35, 61	International Software	59	Stevens P.	29
CWM	49	Jöllienbeck	29	TS Datensysteme	51
Datasevice	19	Joysoft	55	Vidix	9
Decos	51	Karosoft	39	Waller	31
Delta	55	Kingsoft	88	Wesp Magic	85
Dynamics	65, 67, 69	Korona Soft	27		
Eurosystems	16/17				

Die nächste Ausgabe von **POWER PLAY** erscheint zusammen mit **HAPPY-COMPUTER** am 9. Januar 1989

Wumm! Zack! Boing!

Jetzt kommt das erste Computerspiel, in dem Politiker satt in die Pfanne gehauen werden. Diese Respektlosigkeit stammt aus England, wo Domark am Spiel zur TV-Serie "Spitting Image" arbeitet. Wir präsentieren Euch dazu einen verrückten Wettbewerb.

Rumpel, Sprotz!

Für **POWER PLAY 2/89** versprechen wir Euch einen prallen Computerspiele-Teil. Wir wissen noch nicht genau, was alles in der nächsten Ausgabe getestet wird, aber es gibt



ein paar heiße Anwarter: Die **Billard-Simulation "Rack'em"** ist endlich fällig, das neue **"Batman"-Spiel** steht an (im Bild die ST-Version) und für **Acrolades** manövrierfeste Panzer-Simulation **"Steel Thunder"** wurden schon die Ketten geölt.

Knatter-Knatter, Donner!

Der Höhepunkt im nächsten Videospiele-Teil wird der Test von **"Thunderblade"** fürs **Sega Master System** sein. Außerdem neu für **Sega**: das Fern-



ost-Actionspiel **"Kenseiden"**. Dazu kommen Berichte über Neuheiten für **Nintendo** und **PC-Engine**.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Hans-Günther Beer (be)
Stellf. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil

Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Berta Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg)

Redaktionsassistentin: Rita Gieff (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porsche

Layout: Erich Schulte (Chellayout), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tennstedt

Titel: Mediagencio

Auslandrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-8300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 862 329 mut ch

USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415) 366-3000, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlags Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung hergestellt und vertrieben oder durch Dritte vertrieben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung - Populäre Computerzeitschriften: Alexander Narings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Bursig (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 5 vom 1. Januar 1988.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 0PQ, Telefon: 0044/1/340 50 58, Telefax: 0044/1/341 96 02

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 0086/2/7 63 00 52, Telefax: 0086/2/7 65 87 87, Telex: 078 529 335

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Leitung Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsvertrieb) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 98, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 645-83

Erscheinungsweise: "Power Play" erscheint monatlich als Beilage zu "Happy-Computer".

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon 089/48-13-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmöllerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Zeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Herrn Meyer (185) zu richten.

© 1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion "Power Play".

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Edward Heilmayer, Werner Pasi

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/46 13-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redaktionen sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

CHRONO-QUEST



Ein klassisches Adventure von Psygnosis.

- ★ Volle Symbolsteuerung
- ★ Brillante Grafik
- ★ "Teuflich gut entwickelt"
- ★ 4 Disketten in der Atari-Version, 3 Disketten in der Amiga-Version
- ★ IBM-Version — die Vorbereitung.

CHRONO-QUEST

Hier ist das erste einer neuen Generation von Psygnosis Adventure Spielen. Ein Adventure-Spiel im klassischen Sinn.

Deine Nachforschungen beginnen ca. 1920 im Schloß Deines Vaters. Dort findest Du (oder Du solltest finden) die letzte Erfindung Deines Vaters — eine fantastische Zeitmaschine. Dein Vater ist tot, ermordet und Du bist der Hauptverdächtige. Ein Brief aus der Hinterlassenschaft Deines Vaters bringt Dich auf den Gedanken, daß der wahre Schuldige — Richard — ist, der doch nicht ganz so treue Diener. Aber er konnte mit Hilfe der Zeitmaschine in die Zukunft entfliehen... wer wird Deine phantastische Geschichte glauben... glaubst Du sie wirklich selbst?

Eine Menge Schwierigkeiten werden sich Dir in den Weg stellen. Schließlich wird Dir nichts weiter übrig bleiben, als mit der Zeitmaschine durch die Zeit zu reisen, um die Einzelteile der Magnetkarte zusammenzusammeln, um mit der Zeitmaschine in die Zukunft zu gelangen und dort wirst Du... in der Zwischenzeit, in ein paar Augenblicken, wird man die Zeitmaschine finden... entschuldige, aber in ein paar Augenblicken, wird der Raum gefunden werden, wo die Zeitmaschine steht... aber es ist dunkel... entschuldige nochmals, in ein paar weiteren Augenblicken wird man wissen, wo Du gegangen bist... 3 Stunden und 250 Minuten und noch ein paar Augenblicke später stehst Du in der Halle und denkst... hilffe hilffe.

Für Atari ST/Amiga/IBM.

Screen Shots von der ST Version.



Psygnosis, FREEPOST
Liverpool L3 3AB, United Kingdom
Tel. No.: 051-207 0825

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution: Österreich, Karasoft;
Schweiz, Thali AG



DAS KINGSOFT SEXTETT

DIE IDEALE GESCHENKIDEE

Eine Spielesammlung der Super-
hitserie SECHS absolute Top-Hits
für Ihren Computer.
Die ist zu jedem Geschenk das
richtige Spiel dabei. Ein Muß
für jeden Spiele-Freak!



Ein Spiel um den ersten Platz in der Stadt.
Ein Spiel um den ersten Platz in der Stadt. Ein Spiel um den ersten Platz in der Stadt.
Ein Spiel um den ersten Platz in der Stadt. Ein Spiel um den ersten Platz in der Stadt.



KINGSOFT SEXTETT
für Commodore AMIGA

69.⁹⁵
DISKETTE

KINGSOFT SEXTETT
Commodore C64 C128

34.⁹⁵
KASSETTE

KINGSOFT SEXTETT
Commodore C64 C128

39.⁹⁵
DISKETTE

KINGSOFT SEXTETT
Commodore C64 C128

34.⁹⁵
DISKETTE

KINGSOFT SEXTETT
Commodore C64 C128

29.⁹⁵
KASSETTE

SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY

Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54

WANTED
Programmierer